

Osallistumisesta osallisuuteen  
– Nuorten sisällöntuottajien polku digitaaliseen  
osallisuuden kulttuuriin

Noora Maria Järvi  
Helsingin yliopisto  
Valtiotieteellinen tiedekunta  
Yhteiskuntapolitiikka  
Pro gradu –tutkielma  
Toukokuu 2019



HELSINGIN YLIOPISTO  
HELSINGFORS UNIVERSITET  
UNIVERSITY OF HELSINKI

Tiedekunta/Osasto – Fakultet/Sektion – Faculty Valtiotieteellinen tiedekunta		Laitos – Institution – Department Sosiaalitieteiden laitos	
Tekijä – Författare – Author Noora Maria Järvi			
Työn nimi – Arbetets titel – Title Osallistumisesta osallisuuteen – Nuorten sisällöntuottajien polku digitaaliseen osallisuuden kulttuuriin			
Oppiaine – Läroämne – Subject Yhteiskuntapolitiikka			
Työn laji – Arbetets art – Level Pro gradu -tutkielma		Aika – Datum – Month and year Toukokuu 2019	Sivumäärä – Sidoantal – Number of pages 90+3
<p>Tiivistelmä – Referat – Abstract</p> <p>Osallistumisen kulttuurissa oppiminen tapahtuu toistamalla ja harjoittelemalla auktoriteetin suojissa, jolloin auktoriteetti määrittelee mitkä kulttuurin ominaisuudet ovat merkityksellisiä. Osallistujat sosiaalistetaan kulttuuriin ja oppija toimii passiivisena vastaanottajana, jolloin oppijan omaehtoinen luovuus tapahtuu määritellyn kulttuurin puitteissa toistavana luovana tuottamisena. Osallisuuden kulttuurissa taas oppijat etsivät itse kulttuurisia ominaisuuksia, jotka ovat heidän mielestään merkityksellisiä. Osallisina he oppivat määrittelemään ja soveltamaan, ja osallinen tuottaa uutta luovaa toimintaa määritelmiensä mukaan ja vastaa niiden seurauksista. Osallisuus vaatii toimijalta vastuullisuutta ja oman toiminnan arvioimista eettisesti. Osallisuuden kulttuurin näkökulmasta yksilöllisen ilmaisun ja mediatuottamisen sijaan tulisi tarkastella yhteisöllistä osallistumista ja miten kulttuuriin osallistutaan.</p> <p>Tutkielmassa selvitetään millainen nuorten aikuisten sisällöntuottajien polku on ollut osallistumisesta osallisuuteen. Työn tarkoituksena on tarkastella millaisia määritelmiä sisällöntuottajat ovat määritelleet osallistumiselleen ja miten he vastaavat niiden seurauksista omilla valinnoillaan ja osallistumisellaan.</p> <p>Tutkielman aineistona toimii neljä haastattelua sekä yksi haastateltavan tuottama YouTube-video, jossa haastateltava jatkaa haastattelussa käytyä keskustelua videon muodossa seuraajilleen. Haastateltavat toimivat usealla digitaalisella alustalla tuottaen monen muotoista sisältöä. Aineiston analyysi toteutettiin sisällönanalyysinä, jonka avulla muodostettiin tiivistetty sanallinen kuvaus osallisuuden kulttuurista haastateltavien näkökulmasta.</p> <p>Tulosten mukaan oman mielekkään tekemisen löytäminen ja tietoisuus yleisöstä, seuraajista, motivoi sisällöntuottajia kehittämään ja jatkamaan sisällön tuottamista. Seuraajat sekä muut vertaiset ovat keskeisiä myös osaamisen kehittämisessä. Osaamisen kehittyminen tarkoittaa niin itsenäistä tiedollista ja taidollista oppimista sisällöntuotannosta kuin oman vaikutuksen ja roolin tiedostamista. Oman vaikutuksen ja roolin tiedostaminen tarkoittaa oman osallistumisen ja sisällön vaikutuksen huomioimista itsensä, yhteisöjen ja läheisten sekä laajempien yhteisöjen näkökulmasta, ja valintojen tekemistä, joilla vastataan oman osallistumisensa seurauksista.</p> <p>Osallisuus digitaalisessa kulttuurissa on yhteisöllistä osallistumista, jossa oppimisyhteisö tukee osallistumista tiedon ja osaamisen vastavuoroisella jakamisella ja tuottamisella sekä yhteiskunnallisen osallistumisen ja mediatuotannon yhdistämistä vaikuttamisen tunteen tuovan yleisön edessä. Vastuulliseen ja eettiseen toimintaan digitaalisessa osallisuuden kulttuurissa ei riitä vain pääsy digitaalisuuden pariin motivaation, fyysisen ja materiaalsen pääsyn, taitojen ja käytön kautta, vaan tarvitaan myös sosiaalisia taitoja ja eettistä ajattelua. Eettisen ja vastuullisen osallisuuden tulisi huomioida osallistumisen vaikutuksia osalliseen, yhteisöihin ja yhteiskuntaan.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords Nuoret, osallisuus, digitaalinen kulttuuri, eettisyys, vastuullisuus, sisällöntuottaminen			

## Sisällysluettelo

<b>1 Johdanto</b>	<b>1</b>
1.1 Tutkimuskysymykset	5
1.2 Tutkielman rakenne	6
<b>2 Digitaalinen kulttuuri</b>	<b>7</b>
2.1 Nuorten digitaalinen kulttuuri	7
2.2 Mitä digitaaliseen kulttuuriin osallistumiseen vaaditaan	9
<b>3 Osallisuuden kulttuuri</b>	<b>13</b>
3.1 Osallisuuden kulttuurin määrittely	13
3.1.1 Osallistumisen kolme tasoa	15
3.1.2 Osallistuminen ja osallisuus	18
3.2 Vastuullinen ja eettinen osallistuminen digitaalisessa kulttuurissa	20
3.2.1 Identiteetin kokeilemista	23
3.2.2 Yksityisyyden määrittäminen	24
3.2.3 Omistajuuden ja alkuperäisyyden muuttuminen	25
3.2.4 Uskottavuuden arvioiminen	26
3.2.5 Osallisuus eettisyyden ja vastuullisuuden huippuna	27
<b>4 Aineisto ja menetelmät</b>	<b>31</b>
4.1 Lähtökohdat tutkimuksen tekoon	31
4.2 Aineiston kuvaus	33
4.3 Menetelmä ja aineiston käsittely	35
4.4 Tutkimuksen eettinen pohdinta	38
<b>5 Analyysi ja tulokset</b>	<b>40</b>
5.1 Sisällöntuottamisen aloittaminen	40
5.2 Motivaatio jatkaa sisällöntuottamista	45
5.2.1 Innostuminen ja kehittyminen	47
5.2.2 Ympäristön ja ihmisten vaikutus motivaatioon	49
5.3 Opitaan määrittelemään ja soveltamaan	51
5.3.1 Osaamisen kehittyminen	51
5.3.2 Rutiinin löytäminen tekemiseen	56
5.4 Vastataan omien määritelmien seurauksista	59
5.4.1 Identiteetin määrittäminen sisällöntuottajana	59
5.4.2 Yksityisyyden määrittäminen ja hallitseminen	63
5.4.3 Omistajuuden ja alkuperäisyyden hälventyminen	66
5.4.4 Uskottavuus sisällöntuottajana ja vaikuttajana	70
<b>6 Johtopäätökset ja pohdinta</b>	<b>78</b>
6.1 Keskeiset tulokset	78
6.2 Johtopäätökset	80
6.3 Tutkimuksen luotettavuus	81
6.4 Pohdintaa ja jatkotutkimusaiheita	82
<b>7 Lähteet</b>	<b>85</b>
<b>8 Liitteet</b>	<b>91</b>
Liite 1 Haastattelukutsu	91
Liite 2 Tutkimuslupa	92
Liite 3 Haastattelurunko	93

# 1 Johdanto

Uudet teknologiat ovat vaikuttaneet yhteiskunnan eri osa-alueisiin, niin opiskeluun, työelämään kuin osallistumiseen kansalaisena hälventäen samalla erotteluja näiden välillä (Livingstone 2002, 10). Ihmiset ympäri maailman voivat käyttää informaatio- ja viestintäteknologioita ihan uudella tavalla tuottamiseen ja kuluttamiseen, kuten esimerkiksi yhteisöpalvelut MySpace ja YouTube, ovat osoittaneet. Nämä palvelut ovat yhdistelmä itsensä ilmaisua sekä median käyttöä. (Erstad 2010, 41.) Mediamaisema on muuttunut ja uudessa mediaviihtessä on jakamisen kulttuurisia muotoja ja mediaan osallistutaan kollektiivisesti (Van Dijk 2012, 223). Mediamaiseman muutokseen on vaikuttanut digitaalisten välineiden ja palveluiden parempi saatavuus, joka on mahdollistanut lasten ja nuorten osallistumisen. Myös kiinnostus digitaalista kulttuuria kohtaan on vaikuttanut lasten ja nuorten osallistumiseen. (Byman ym. 2017, 152–153.)

Internet on paljon enemmän kuin mitä ajattelemme puhuttaessa perinteisemmistä medioista. Internet tarjoaa perinteisemmät media, kuten radion ja television, mutta laajemmin uusissa muodoissa, joihin sisältyy vuorovaikutusta. Sosiaalinen media on vielä erityisempää, sillä se yhdistää teknologian, sosiaalisen vuorovaikutuksen ja käyttäjälähtöisen sisällön. Se tarjoaa myös erilaisia keskustelun paikkoja, kuten yhteisöt, blogit sekä muut kommentoinnin lähteet. (Carlsson 2010, 13.) Blogeilla tuotetaan ja jaetaan tietoa ja ne voivat toimia yhteiskunnallisen keskustelun tilana. Kommentointimahdollisuuden kautta myös lukijat voivat ilmaista mielipiteensä ja osallistua keskusteluun. (Sassi 2009, 35.) Sosiaalisen median muodot ovat mahdollistaneet uusia tiloja tulla kuulluksi (Ess 2014, 148).

Internet tarjoaa nuorille mahdollisuuden päästä helposti tiedon pariin sekä puitteet vuorovaikutukselle vertaisten ja tuntemattomien kanssa, ja mahdollisuuden osallistua verkkoyhteisöihin paikallisesti ja globaalisti (Subrahmanyam & Smahel 2011, 103). Yhteisöpalvelut ja blogit tarjoavat käyttäjille mahdollisuuden osallistua julkiseen ja sosiaaliseen tiedon luomiseen pitkälti kansainvälisissä digitaalisissa mediakulttuureissa. Tämän kaltaiset julkiset verkkomediat kiinnostavat nuoria, sillä ne tarjoavat mahdollisuuksia vuorovaikutukseen sekä oman mediatyön luomiseen. (Kotilainen 2010, 66.)

Internetin kehityksestä puhutaan muun muassa uutena mediana, Web 2.0.:na, osallistavana tai ihmiskeskeisenä verkkona. Termit kuvastavat internetin muutosta interaktiivisemmaksi ja osallistavammaksi. (Murugesan, 2007.) Aiemmin internet oli ensisijaisesti yksisuuntainen, jolloin käyttäjät pystyivät katsomaan sisältöä, mutta internetin kehittyminen on mahdollistanut osallistumisen ja vuorovaikutuksen verkossa, ja verkko tarjoaa entistä enemmän sisältöä ja tietoa (Goodchild, 2007). Termi Web 2.0. antaa Sassin (2009, 33–34) mukaan väärän kuvan internetin kehityksestä, sillä internetille ei ole tullut uutta versiota, mutta termin avulla voidaan ymmärtää tapahtunutta muutosta. Uudet teknologiat ja sovellukset ovat mahdollistaneet yksityisen ja julkisen osallistumisen muun muassa kommentoinnin kautta ja tukevat vuorovaikutusta ja yhteistoimintaa. (Mts. 33–34.) Uudet mediat ovat tehneet mediasisällön luomisesta ja jakamisesta helpompaa ja helpommin saatavilla olevaa nuorille. Sosiaalisen median alustat, kuten YouTube, yhdistävät median tuottamisen, jakamisen ja sosiaalisen verkostoitumisen, joka tekee alustasta ideaalin paikan luoda, tuntea yhteenkuuluvuutta ja tehdä yhteistyötä. Tällaiset alustat tarjoavat mahdollisuuden osallisuuden kulttuurille, jossa opitaan ja vuorovaikutetaan mediatuottajana ja sosiaalisena verkostoitujana. (Chau 2010.)

Digitaalisuus vaikuttaa nuorten kehitykseen ja identiteettiin. Nuoret kehittävät digitaalisen teknologian kanssa kollektiivista identiteettiään, jota ilmaistaan muun muassa jaettuna kielenä. Digitaalisuus vaikuttaa myös yksilölliseen kehitykseen. (Van Dijk 2012, 222.) Internet ja mediat voivat merkitä sosiaalisia ja kulttuurisia resursseja, jotka voivat voimaannuttaa nuoria sekä heidän persoonallisessa kehityksessä, että heidän kehityksessä yhteiskunnan jäsenenä, kansalaisina. Nämä kehitykselliset prosessit vaativat mielikuvitusta ja luovuutta sekä oppimista ja tietoa. (Carlsson 2010, 16.)

Kansalaisuus digitaalisessa kulttuurissa pitää sisällään sekä viihteen ja informaation kuluttamista että osallistumista tuottamisen käytäntöihin. Uudet luovat ja viestinnälliset tavat, joihin nuoret ovat osallistuneet eivät kuitenkaan kosketa kaikkia nuoria. Digitaalinen media on kuitenkin meidän kaikkien ympärillä ja jotain, johon liitymme erilaisissa konteksteissa. (Erstad 2010, 35.) Useimmat nuoret voivat ottaa osaa näihin tuottaviin käytäntöihin, mutta erinäisistä syistä kaikki eivät ota (Erstad 2010, 42). Myös Livingstone (2009, 61) huomauttaa, että uutisten otsikoissa saatetaan puhua

”supernuorista”, jotka esimerkiksi hakkeroivat järjestelmiä tai menestyvät YouTubessa, mutta suurella osalla lapsista ja nuorista on rajoittuneet digitaaliset taidot.

Pew Research Centre tutki yhdysvaltalaisien 13–17-vuotiaiden nuorten sosiaalisen median ja teknologian käyttöä, ja vuoden 2018 tulosten mukaan YouTube, Instagram ja Snapchat olivat suosituimmat sosiaalisen median palvelut. Tutkimuksessa selvitettiin myös millainen vaikutus sosiaalisen median alustoilla on nuoriin. Vastaajista 31 prosenttia koki, että sosiaalisella medialla on pääasiassa positiivinen vaikutus muun muassa kavereiden ja perheen kanssa käytävän yhteydenpidon takia. Niistä nuorista, jotka kertoivat sosiaalisella medialla olevan pääasiassa positiivinen vaikutus, vain 7 prosenttia kertoi syyksi itseilmaisun ja 15 prosenttia samojen kiinnostuksen kohteiden jakavien ihmisten tapaamisen. (Anderson & Jiang 2018.)

Nuoret osallistuvat digitaaliseen mediaan ja viettävät paljon aikaa verkossa, mutta monet osallistuvat median kuluttajina eivätkä median tuottajina (Brennan ym. 2010). Sassin (2009, 26–27) mukaan videolaitteiden yleistessä 1980-luvulla ajateltiin, että ihmiset alkaisivat tuottamaan omaa audiovisuaalista sisältöä. Niin ei kuitenkaan käynyt, sillä monet käyttivät laitteita ohjelmien nauhoittamiseen. Muutamat kiinnostuivat oman sisällön tekemisestä ja opettelivat omatoimisesti niiden käyttöä. Kaikista ei tule sisällöntuottajia, vaan osa haluaa pysytellä vastaanottajan roolissa (Sassi 2009, 28), niin myös uudempien medioiden kohdalla.

Mulari ja Vilmilä (2016, 125–126) näkevät nuorisokulttuurin medioituneet kolmella tavalla. Medialaitteet ja median käyttötavat ovat tulleet osaksi lasten ja nuorten arkea, sosiaalista kanssakäymistä sekä harrastustoimintaa. Mediat ovat läsnä lasten ja nuorten toiminnassa mediaharrastuksina tai niin, että muissa harrastuksissa hyödynnetään medioita. Harrastuksella tarkoitetaan tässä tavoitteellista, omaehtoista tai ohjattua toimintaa (Mulari & Vilmilä 2016, 130). Nuorten harrastukset voivat liittyä suoraan mediaan tai media voi olla osa muuta tekemistä eikä ero mediaharrastusten ja mediaan liittyvien harrastusten välillä ole aina selvä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksessa 2016 selvitettiin lasten ja nuorten mediaan liittyviä harrastuksia avoimilla kysymyksillä. Vastauksissa kerrottiin niin pelaamisesta kuin aktiivisesta tuottamisesta muun muassa bloggaamisen ja videoiden tekemisen muodossa. Median avulla voidaan myös pitää

yhteyttä harrastuskavereihin ja kommunikoida muiden saman harrastuksen omaavien kanssa, esimerkiksi keskustelupalstoilla. (Merikivi ym. 2016, 57–64.)

Erstad (2010, 35) esittää, että digitaalisen kulttuurin osalta avoimia kysymyksiä on se, miten nuoret osallistuvat kulttuuriin. Tähän kysymykseen yritän löytää vastauksia pro gradu -tutkielmassani, joka käsittelee nuorten aikuisten osallistumista digitaaliseen kulttuuriin. Nuoret aikuiset ovat kiinnostava ryhmä, koska teknologiat ja uudet mediat eivät ole olleet vielä heidän kouluaikanaan yhtä suuressa roolissa kuin nyt. Chau (2010) esittää artikkelissaan, että vaikka nuoret ovat määrällisesti hallitseva joukko YouTubessa kommentoinnin, katselijuuden ja muiden palautemekanismin osalta, he eivät ole johtava ikäryhmä videoiden lataamisessa: vain 22 prosenttia nuorista, jotka vierailivat sivulla, latasivat sivustolle videon, kun vastaava luku 25–34-vuotiaiden aikuisten osalta oli 30 prosenttia. Artikkelin ilmestyi jo vuonna 2010, ja luvut ovat varmasti muuttuneet tähän päivään mennessä, mutta haastateltavieni aloittaessa sisällöntuottamisen tilanne on hyvinkin voinut olla vastaava nuorten osalta.

Tutkielmani aineistona toimii digitaalisuutta ammattimaisesti hyödyntävien nuorten aikuisten haastattelut sekä yhden haastateltavan YouTube-video. Tarkoitukseni on tarkastella niiden nuorten digitaalista toimintaa, jotka ovat tiedollisesti ja taidollisesti pitkällä digitaalisuuden suhteen. Holm Sørensen (2010, 56) käyttää heistä nimitystä tehokäyttäjät (Power Users). Nämä nuoret ovat kehittäneet digitaalisia taitojaan usein aikuisiakin paremmaksi. Lapset ja nuoret kehittävät uusia tapoja käyttää ja yhdistää digitaalista mediaa, ja luovat uusia yhteistoiminnan ja kommunikaation muotoja. Yhteisöt muodostuvat yhteisen kiinnostuksen kohteen ympärille, jossa tietoa ja osaamista jaetaan osallistujien kesken (Ito ym. 2008). Monelle ryhmän jäsenistä on tyypillistä liikkua virtuaalisista ryhmistä toiseen. Niin kauan kuin ryhmä palvelee tarkoitustaan tai osallistuminen haastaa, he osallistuvat ryhmään. Ryhmästä tai yhteisöstä siirrytään toiseen esimerkiksi kiinnostuksen kohteen muuttumisen takia. Usein kiinnostuksen kohteet koskevat jotain tiettyä osa-aluetta, kuten pelejä. Nämä taidokkaat ja aktiiviset nuoret oppivat verkon avulla muun muassa yhteistyö- ja kommunikointitaitoja sekä kielellisiä taitoja. (Holm Sørensen 2010, 56.)

## 1.1 Tutkimuskysymykset

Pro gradu –tutkielman tarkoituksena on selvittää haastateltavien polkua osallistumisesta osallisuuteen digitaalisessa kulttuurissa.

Tutkimuskysymykseni ovat:

1. Millainen nuorten aikuisten polku on ollut osallistumisesta osallisuuteen digitaalisessa kulttuurissa?
2. Millaiset ehdot haastateltavat ovat määritelleet omalle osallistumiselle?
3. Miten he vastaavat näiden määritelmien seurauksista?

Osallistumisen ja osallisuuden erojen ymmärtämisessä hyödynnän Sara Sintosen (2012, 47) luokittelua osallistumisen ja osallisuuden kulttuureista. Osallisuuden kulttuurissa tuetaan osallisia etsimään mitkä asiat ja ominaisuudet ovat heidän mielestä kulttuurisesti merkityksellisiä ja tärkeitä ja perustelemaan omia näkemyksiään. Tarkastelen haastatteluaineistoa Sintosen (2012) osallisuuden kulttuurin määritelmän kautta katsoen, miten haastateltavien osaaminen on kehittynyt, ja miten he ovat määritelleet omat ehtonsa toiminnalleen ja vastaavat näiden määritelmien seurauksista.

Haastateltavat edustavat eri digitaalisuuden muotoja tehden sisältöä eri sosiaalisen median alustoille. Jokaisella haastateltavalla on erilainen tarina siitä, miten he ovat päätyneet tekemään sisältöä ja mitä kanavia he hyödyntävät omaan sisällön tuottamiseen ja itsensä ilmaisemiseen. Koska tarkastelen aihetta osallisuuden näkökulmasta, en paneudu tarkemmin haastateltavien käyttämiin media-alustoihin ja niiden teknisiin eroihin tai heidän tuottamaansa mediasisältöön. Haastateltavat olivat tehneet monenlaista sisältöä eri media-alustoille ja kokeilleet erilaisia juttuja, jonka takia haastateltavien lokeroiminen median muotoihin ei myöskään olisi onnistunut eikä se olisi ollut mielekästä, koska moni asia olisi jäänyt haastattelun ulkopuolelle. Keskityn siihen, miten he ovat osallisina digitaalisessa kulttuurissa ja mitä osallisuus on haastateltavilta vaatinut.

Samanlaisia havaintoja on tehnyt myös Ito ym. (2009) tutkiessaan nuorten osallistumisen käytäntöjä uudessa mediassa. Ito ym. (2009, 10) esittävät, että nuorten median osallistumisen aktiivisen ja sosiaalisen luonteen takia tarvitaan etnografista lähestymistapaa, joka huomioi myös sosiaaliset käytännöt ja kontekstit eikä keskity vain



mediasisältöihin. Heidän lähestymistapa korostaa osallistumisen muotoja yksilöiden kategorisoimisen media-alustojen, mediankäytön tai rakennettujen kategorioiden sijaan. Tutkimuksessaan he havaitsivat, että nuorilla voi olla useita mediaidentiteettejä, jotka muotoutuivat kontekstin ja tilanteen mukaan, ja siksi yksilöiden kategorisoiminen olisi haastavaa. Tämän takia olisi tärkeää tarkastella kontekstia, jossa nuoret osallistuvat. (Ito ym. 2009, 36–37.)

## **1.2 Tutkielman rakenne**

Tutkielmani rakenne on seuraavanlainen. Aloitan tarkastelemalla nuorten digitaalista kulttuuria aiemman tutkimuksen kautta. Aloitan teoreettisen viitekehyksen nuorten digitaalisen kulttuurin kuvaamisella. Kolmannessa luvussa tarkastelen mitä osallisuus tarkoittaa tässä kontekstissa ja millaisia eettisiä ja vastuullisia valintoja osallisuuteen kuuluu. Teoreettisen viitekehyksen jälkeen siirryn esittelemään tutkimuksen toteutuksen vaiheita, aineistoa sekä käytettyä menetelmää. Lisäksi pohdin tutkimuksen eettisyyttä ja haastateltavien tunnistettavuutta. Luvussa viisi käyn läpi analyysiani aineistosta ja tuloksia aiemman tutkimuksen valossa. Lopuksi käyn läpi keskeiset tulokset, johtopäätöksiä tutkimuksesta ja arvioin tutkimuksen onnistumista ja luotettavuutta.

## 2 Digitaalinen kulttuuri

### 2.1 Nuorten digitaalinen kulttuuri

Sintosen (2012, 15) mukaan Suomessa on puhuttu internetin käytöstä hyötykäytön näkökulmasta, keskittyen tietoverkkoihin ja tietoyhteiskuntaan. Näkökulma vie kuitenkin huomion pois internetin todellisesta käytöstä, sillä digitaalinen kulttuuri on tullut osaksi muuta mediaa ja vuorovaikutusta. Digitaalinen kulttuuri ei siis ole erillinen teknologia- tai virtuaalimaailma (Kotilainen 2010, 65), vaan digitaalisuus on osa arkikäytäntöjä ja digitaalisen kulttuurin kuluttajat eivät välttämättä itse tee eroa analogisen ja digitaalisen toiminnan välillä (Sintonen 2012, 10–14). Digitaalinen kulttuuri muuttaa kommunikaation lisäksi myös oppimista ja kulttuuria. Tietoa ja taitoja ei vain vastaanoteta, vaan tietoa muokataan ja tuotetaan itse, ja digitaalinen kulttuuri kehittyy kulttuurin toimijoiden mukana. (Sintonen 2012, 5.)

Kulttuuri on prosessi, joka muuttuu jatkuvasti, mutta kulttuuri voi olla myös lopputulos esimerkiksi tuotteiden muodossa. Kulttuuri on ihmisten jakamia arvoja, odotuksia ja ilmaisuja. Digitaalinen kulttuuri taas on prosessi ja joukko tuotteita, jotka on tehty digitaalisen median keinoin. (Van Dijk 2012, 211.) Digitaalinen teknologia mahdollistaa taiteen ja kulttuurin jatkamisen uudennlaisiin muotoihin, kuten julkaisujen kirjoittamiseen ja videointiin, mutta myös näiden tuotteiden ja muotojen jakamisen laajemmalle yleisölle (Van Dijk 2012, 212).

Jakamisen kulttuurissa yhdistyvät ihmiset, heidän tarpeensa sekä mielenkiinnon kohteensa. Olennaista on myös se, mikä koetaan siinä hetkessä jakamisen arvoiseksi. (Sintonen 2012, 19.) Digitaalisten välineiden kehitys on muuttanut mediatuotantoa nuorten keskuudessa perustavanlaatuisesti. Useammat nuoret voivat työskennellä kuvien, äänen, tekstin ja liikkuvien kuvien kanssa käyttäen perusohjelmistoja, sillä median laajuus on kasvanut, tietokoneet ovat tehokkaampia ja laajakaistayhteydet (Erstad 2010, 42).

Digitaalinen kulttuuri on erottamattomasti linkittynyt muihin aktiviteetteihin ja kiinnostuksen kohteisiin, kuten sosiaalisiin aktiviteetteihin osallistumiseen (Kotilainen 2010, 65). Digitaalinen kulttuuri ei ole kulttuurin lisä, vaan osa kulttuuria.

Digitaalisessa kulttuurissa on muodostunut uusia normeja ja ilmaisun muotoja, mutta aikaisemmat mediamuodot ovat edelleen osa kulttuuria. (Sintonen 2012, 10.)

Tähän digitaaliseen kulttuuriin osallistuminen tarkoittaa viihteen ja informaation kuluttamista sekä osallistumista sen tuottamiseen (Erstad 2010, 35). Verrattaen siihen, että media esitetään toimijan roolissa, toimijuus on muuttunut digitaalisen kulttuurin myötä, sillä digitaalinen kulttuuri on tehnyt meistä toimijoita. Media toimii digitaalisen kulttuurin ymmärtämisessä tässä tarkoituksessa enemmänkin ajatusten ja tiedon välittäjänä. (Sintonen 2012, 19–20.) Suhde tietoon muuttuu ja kulttuurin toimijat toimivat myös tiedon muokkaajina ja tuottajina, muuttaen myös sukupolven suhdetta tietoon ja oppimiseen (Sintonen 2012, 5–6). Nämä toimijat voivat olla keitä tahansa kansalaisia, ja toimijoiden joukko koostuu erilaisista ja eri ikäisistä ihmisistä (Sintonen 2012, 11). Esimerkiksi YouTube on avoin alusta sisällön luomiselle ja jakamiselle, jossa sisällön tekijän ei tarvitse olla ammattilainen (Burgess & Green 2018, 54).

Digitaaliseen kulttuuriin on teknologian avulla syntynyt uudenlainen osallisuuden kulttuuri, jossa tietoa jaetaan, luodaan ja muokataan (Sintonen 2012, 11). Kulttuurissa toimitaan monella eri tasolla yksilöinä ja kollektiivisesti niin lokaalisti kuin globaalistikin. Digitaalisessa kulttuurissa kansalainen on vastaanottajan sijaan toimijan roolissa. (Sintonen 2012, 14.) Kulttuurin muutos on merkittävä, sillä tekijä saattaa jäädä jopa pimentoon kokijan ja kuluttajan näkökulmasta (Sintonen 2012, 11). Sassin (2009, 33) mukaan internetin kehittyminen on lisännyt yhteisöllisyyden, avoimuuden ja interaktiivisuuden mahdollisuutta. Medioiden avoimuus mahdollistaa erilaisten vaihtoehtojen etsinnän ja sisällön julkaisemisen, mikä hälventää rajaa tuottajan ja kuluttajan välillä (Sassi 2009, 31). Esimerkit osoittavat kuinka nuoret sekoittavat ja yhdistävät tuottajan ja kuluttajan rooleja irtautuen samalla perinteisen median muodoista (Livingstone 2009, 59).

Nuoret jakavat ideoita, ajatuksia ja arvoja joukkoviestimien ja erilaisten internet alustojen kautta (Carlsson 2010, 9). Nuoret ovat olleet ensimmäisiä, jotka ovat löytäneet jakamisen käytännöt ensin musiikin ja videoiden osalta, ja sen jälkeen sosiaalisessa mediassa laajentuen tiedon ja pelien vaihtoon, ja jakamiseen. Nuorilla ei ole niin suurta kynnystä jakaa itse tuottamaa sisältöä erilaisiin medioihin, kuten YouTubeen. (Van Dijk 2012, 223.)

## 2.2 Mitä digitaaliseen kulttuuriin osallistumiseen vaaditaan

Teknologia ei hyödytä ilman taitoja ja ymmärrystä käyttää teknologiaa tarkoituksenmukaisesti omien tavoitteiden saavuttamiseksi. Niillä, joilla ei ole kunnan pääsyä teknologisten taitojen ja tiedon pariin, ovat vähemmän kykeneviä osallistumaan talouteen ja yhteiskuntaan, jotka ovat koko ajan enemmän riippuvaisia teknologiasta. (McNair 2000.)

Van Dijk (2012, 196) käyttää digitaalisuuteen pariin pääsystä neljää vaihetta: motivaatio, materiaallinen tai fyysinen pääsy, taidot sekä käyttö. Motivaatio on ensimmäinen vaihe, joka vaikuttaa pääsyn saavuttamiseen. Motivaatio vaikuttaa esimerkiksi yksilön tekemiin päätöksiin ostaa tietokone tai opetella digitaalisia taitoja. (Van Dijk 2012, 197–198.) Nuorten osallistumista mediaan ohjaa nuorten omat kiinnostuksen kohteet ja motivaatiot. Kouluissa harjoittelemisen keskittyy ennalta määriteltäviin tehtäviin ja oppimisessa jää vähän aikaa strukturoimattomalle kokeilulle ja tekemiselle, joka voisi lähteä nuoren omista mielenkiinnon kohteista. (Ito ym. 2009, 62–63.)

Kaikilla ei ole riittävästi motivaatiota digitaalisuuden suhteen tai he ovat esimerkiksi käyttäneet tietokonetta ja internetiä aiemmin, mutta lopettaneet myöhemmin motivaation puutteen takia. Syitä motivaation puuttumiselle voi olla monia, kuten esimerkiksi ajan, teknisten taitojen tai tukevan sosiaalisen verkoston puute. (Van Dijk 2012, 197–198.) Motivaatio linkittyy näin myös seuraaviin vaiheisiin. Motivaatio ei vielä itsessään riitä, vaan tarvitaan fyysinen pääsy digitaalisuuden pariin. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi tietokoneen ostamista tai sen käyttämistä julkisissa tiloissa. Materiaalinen pääsy kattaa pääsyn esimerkiksi ohjelmistojen ja tiedon lähteiden pariin. Fyysinen ja materiaallinen pääsy on välttämätön edellytys taitojen ja käytön suhteen. (Van Dijk 2012, 198–199.) Fyysinen pääsy teknologian pariin on kuitenkin vain osa osallistumisen mahdollistamista (Ito ym. 2009, 73).

Kun vaadittava motivaatio ja fyysinen pääsy on saavutettu, tarvitaan digitaalisia taitoja käyttöä varten. Tarvittavilla digitaalisilla taidoilla tarkoitetaan taitoja, joita tarvitaan tietokoneiden ja internetin kanssa toimimiseen, tiedon etsimiseen ja valitsemiseen sekä teknologian hyödyntämistä kommunikoimiseen ja omiin tarkoituksiin, kuten uuden sisällön luomiseen. (Van Dijk 2012, 199.) Koulutus on totuttu näkemään lapsille ja

nuorille kuuluvana, pitkälti julkisen sektorin instituutioiden toteuttamana (McNair 2000). Kaikki oppiminen ei kuitenkaan tapahdu koulun piirissä, ja koulu ei välttämättä aina ole se ensisijainen oppimisen paikka, vaan oppimista tapahtuu myös muissa tilanteissa ja tiloissa (Sintonen 2012, 9). Medialukutaito voi kehittyä arjen kohtaamisissa ja pohtimalla mediaan liittyviä kysymyksiä ja omaa toimintaa mediassa eikä opetteluun tarvita välttämättä erillistä tilaa tai instituutiota (Palsa 2016, 143). Tietokoneiden ja internetin kanssa kasvaneet lapset ovat kehittäneet erilaisia informaalin oppimisen muotoja (Holm Sørensen 2010, 54), ja oppimista tapahtuu paljon julkisen sektorin instituutioiden ulkopuolella erilaisten toimijoiden, rakenteiden, periaatteiden ja arvojen vaikutuksessa (McNair 2000).

Motivaation, fyysisen pääsyn ja tarvittavien taitojen jälkeen viimeiseksi jää digitaalisuuden käyttö. Muut pääsyn vaiheet ovat välttämättömiä, mutta eivät vielä riittäviä edellytyksiä käytön suhteen. Vaikka olisi motivoitunut käyttämään tietokoneita ja internetiä, fyysinen pääsy olisi taattu ja hallitsisi tarvittavat digitaaliset taidot, ei digitaalisuutta välttämättä silti hyödyntäisi. Käyttöä voi vähentää tai sen lopettaa kokonaan esimerkiksi ajan puuttuminen. Kaikki eivät myöskään koe tarvetta digitaalisuudelle ja sen käytölle. (Van Dijk 2012, 201–202.)

Maarit Mäkinen (2004, 28–29) puhuu digitaalisen voimistumisen edellytyksistä kuvatessaan niitä valmiuksia, joita tarvitaan tasavertaiseen osallistumiseen tietoyhteiskunnassa. Digitaalisen voimistumisen edellytyksiin hän hyödyntää Marja-Liisa Viherän (1999, 41–45) viestintävalmiuksien kolmen osatekijän määrittelyä eli osaamista, motivaatiota ja liittymää, jolla tarkoitetaan pääsyä verkkoon. Viestintävalmiuksissa on yhtäläisyyksiä Van Dijkin (2012, 196) määrittelemän neljän vaiheen kanssa. Mäkinen (2004, 30–32) mukaan digitaalinen voimistuminen ei tapahdu suoraan verkkoon pääsyn jälkeen, vaan eri osatekijät vaikuttavat toisiinsa. Ensimmäiseen vaiheeseen kuuluu tietoisuus siitä, mitä internet voisi tarjota ja miten internetin käyttäminen voisi olla hyödyksi ja sen jälkeen motivaatio, pääsy verkkoon ja osaaminen. Näiden jälkeen osallistujalla pitäisi olla mahdollisuus konstruoida tietoa, jolla tarkoitetaan kykyä osallistua aktiivisesti ja vastavuoroisesti verkkoviestintään, jolloin he toimivat vastuullisina osallistujina. Teknisten taitojen ja tiedon vahvistumisen kautta voidaan löytää itselle merkityksellisiä asioita ja tunne siitä, että voi vaikuttaa (Mäkinen 2004, 45).

Digitaalisen kulttuurin näkökulmasta osallistumisen eroilla on merkitystä. Livingstone (2009, 61) esittää, että akateeminen tutkimus tuo esiin pääsyn merkityksen ainoastaan digitaalisuuden ensi vaiheena ja että symboliseen käyttöön tulisi kiinnittää enemmän huomiota. Pääsy digitaalisuuden pariin mahdollistaa osallistumisen, mutta se ei vielä tarkoita osallisuutta (Sintonen 2012). Jenkinsin (2009, 7) mukaan erillisten teknologioiden tarkastelun sijaan pitäisi keskittyä erilaisten viestintäteknologioiden välisiin suhteisiin ja kulttuurisiin yhteisöihin, jotka kehittyvät näiden ympärillä sekä niitä tukeviin toimintoihin. Nuoret tarvitsevat pääsyn kontekstiin, jossa he voivat kehittyä interaktiivisen median tuottajina. Kehittyminen ei kuitenkaan ole täysin yksilöllinen prosessi, vaan tukeva yhteisö ympärillä voi auttaa ja innostaa aktiiviseksi sisällöntuottajaksi. (Brennan ym. 2010.)

Myös Ito ym. (2009, 73) nostavat sosiaalisten suhteiden merkityksen esiin. Perhe, ystävät ja muut vertaiset voivat edistää pääsyä teknologian, tiedon ja sosiaalisten yhteyksien pariin. Osalliseksi muuttuminen vaatii toimijoilta ja yhteisöiltä osaamista, jota Sintonen (2012) kutsuu medialukutaidoksi. Medialukutaitojen perustana on jo aiemmin opitun luku- ja kirjoitustaidon lisäksi tutkimisen ja kriittisyyden taidot sekä tekniset taidot. Näiden taitojen rinnalle kehittyä uusia medialukutaitoja, jotka eivät siirrä vanhoja taitoja sivuun, vaan hyödyntää aiemmin opittua ja laajentaa osaamista. (Jenkins 2009 28–30.)

Medialukutaito koostuu lukuisista tiedoista ja taidoista. Ensin tarvitaan pääsy mediaan, mutta pääsyn lisäksi nuoret tarvitsevat myös ymmärrystä siitä kuinka media toimii. Medialukutaito tarkoittaa myös tietämystä kuinka mediaa voidaan käyttää omiin tarkoituksiin ja kuinka on mahdollista ilmaista itseään tai luovuuttaan mediasisältöä tuottaen. Kyky tutkia, seuloa läpi ja erotella informaatio datan ja kuvien tulvasta on keskeinen taito. (Carlsson 2010, 17.) Mediataitoihin liittyy myös kyky osallistua mediakulttuuriin kuluttajana ja tuottajana (Byman ym. 2017, 153).

Myös Jenkins (2009, 28–30) nostaa medialukutaidot keskeiseen rooliin. Osallistuminen vaatii nuorilta luku- ja kirjoitustaidon laajentamista ja kehittämistä. Nämä uudet luku- ja kirjoitustaidot sisältävät myös sosiaalisia taitoja, jotka kehittyvät yhteistyön ja verkostoitumisen kautta. Medialukutaito pitäisi nähdä sosiaalisina taitoina ja väylänä

olla vuorovaikutuksessa laajemman yhteisön kanssa eikä vain yksinkertaistettuna yksilöllisinä taitoina itsensä ilmaisuun (Jenkins 2009, 32).

Tavat, joilla nuoret käyttävät mediakulttuuria luovat uuden tavan ymmärtää mitä luku- ja kirjoitustaito tarkoittavat. Alussa huomio keskittyi teknologiaan itsessään ja pääsyn saavuttamiseen tietokoneiden ja internetin osalta, mutta myöhemmin digitaalisen median käytössä huomio on siirtynyt luovuuden ja tuottamisen näkökulmaan. (Erstad 2010, 37.) Mahdollisuudet kokeiluun ja tekemiseen sekä epäonnistumiseen pienin seurauksin voivat tukea nuoria kehittämään ongelmanratkaisutaitoja ja oppimaan lähteiden käyttöä vastuullisesti ja luovasti (Ito ym. 2009, 62). Sintosen (2012) mukaan digitaalinen osallisuuden kulttuuri tuo vapautta, mutta samalla sen pitäisi olla vastuullistavaa. Muutos luo uudenlaisia mahdollisuuksia ja innovaatioita sekä erilaista luovuutta ja yhteisöllisyyttä, mutta myös ennakkoluuloja. (Sintonen 2012, 11–12).

Verkostoituminen on myös itsessään olennainen taito, sillä osallisuus edellyttää kykyä liittyä yhteisöihin, ja kunnioittaa ja huomioida erilaisia näkemyksiä ja erilaisuutta. Yhteistyö muiden kanssa vaatii kykyä harkita erilaisia vaihtoehtoja ja tehdä itsenäisesti valintoja muut huomioiden ja yhdessä muiden kanssa. (Sintonen 2012, 70.)

Medialukutaito vahvistaa nuoren mahdollisuuksia osallistua yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen (Palsa 2016, 143) sekä toimijuutta aktiivisena kansalaisena, ja sitä kautta vaikuttaa myös demokraattiseen yhteiskuntaan (Carlsson 2010, 16–17). Tämä nuorten kansalaisuus on myös globaalia, sillä kentät, joilla nuoret toimivat, kuten esimerkiksi YouTube, ovat kansainvälisiä ja toimivat globaalisti ympäri maailman. Toimiminen näissä kansainvälisissä verkostoissa muodostaa käsityksiä muista kulttuureista. (Kotilainen & Rantala 2008, 32.) Erstadin (2010, 42) mukaan internetin vaikutus lapsiin ja nuoriin voi vaikuttaa positiivisesti heidän kehitykseensä ja ottaa roolin, jota muut instituutiot yhteiskunnassa eivät enää täytä. Kotilainen (2010, 65) ehdottaakin, että nuorten kasvatuksen ei pitäisi pelkästään valmistella heitä aikuisuuteen, vaan myös vastuulliseen aktiivisuuteen nykyhetkessä.

## 3 Osallisuuden kulttuuri

### 3.1 Osallisuuden kulttuurin määrittely

Osallisuuden kulttuurissa on Jenkinsin (2009, 5–6) mukaan matala kynnys ilmaisulle ja kulttuurissa tuetaan jakamista muiden ihmisten kanssa niin tuotosten kuin osaamisen suhteen. Osaamista jaetaan eteenpäin informaalina mentorisuhteena, jossa kokeneemmat jakavat omaa tietämystään aloittelijoille. Osallisuuden kulttuurin jäsenillä on tunne siitä, että heidän osallistumisella on merkitystä ja jäsenet tuntevat jonkin asteista sosiaalista yhteyttä muiden kanssa. Yhteys muiden kanssa voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että välittää siitä mitä muut ihmiset ajattelevat siitä mitä on itse luonut. Osallisuuden kulttuuri siirtää huomiota yksilöllisestä ilmaisusta yhteisölliseen osallistumiseen.

Kaikkien jäsenten ei tarvitse osallistua, mutta kaikilla tulee olla mahdollisuus osallistua ja heidän osallistumista arvostetaan. Osa saattaa ainoastaan harrastella, kun taas osa syventyy aiheeseen tarkemmin ja saavuttaa arvostettuja taitoja. Yhteisö itsessään kannustaa luovaan ilmaisuun ja osallistumiseen. (Jenkins 2009, 6.) Ito ym. (2009, 15–16) havaitsivat kahdenlaista osallistumista nuorten median käytössä, jotka kuvaavat jokapäiväistä oppimista ja sitoutumista median kanssa. Nämä osallistumisen tyylit jakautuvat niihin toimintoihin, joita ohjaa ystävyys ja niihin, joita ohjaa mielenkiinnot ja harrastukset. Ystävyys ohjaamalla toiminnoilla he viittasivat hallitseviin käytäntöihin, joita nuoret käyttävät päivittäisiin keskusteluihin kavereiden ja vertaisten kanssa. Nämä käytännöt tapahtuvat usein samanikäisten vertaisten nuorten kanssa esimerkiksi koulussa, mutta niihin voi kuulua myös muita eri paikallisissa ryhmissä tavattuja nuoria. (Ito ym. 2009, 15–16.)

Mielenkiinnon ohjaamat käytännöt taas tarkoittivat erikoistuneempaa tekemistä, johon innostaa omat mielenkiinnon kohteet ja halu syventyä niihin. Nuoret löytävät ystäviä oman kiinnostuksensa kautta ja ystävyysuhteet rakentuvat yhteisen kiinnostuksen ympärille. Oma sosiaalinen ympyrä voi laajentaa kiinnostuksen kautta ja luoda uusia vertaissuhteita yhteisen mielenkiinnon kohteen kautta. (Ito ym. 2009, 16.) Sekä ystävyys ohjaamassa että mielenkiinnon ohjaamassa osallistumisessa tapahtuu



vertaisoppimista. Ystävyyden ohjaamassa osallistumisessa nuoret ovat vuorovaikutuksessa vertaisten ja kavereiden kanssa, kun mielenkiinnon ohjaamissa käytännöissä samanlaiset kiinnostuksen kohteet ajavat nuoria yhteen. (Ito ym. 2008.)

Ystävyyden ohjaamassa toiminnassa vuorovaikutus keskittyy useimmiten entuudestaan tuttujen kavereiden kanssa, kun mielenkiinnon ohjaamassa toiminnassa toimitaan yhdessä sellaisten ihmisten kanssa, joilla on samanlaiset kiinnostuksen kohteet. Tämä tarkoittaa usein vuorovaikutusta laajennetussa sosiaalisessa verkostossa. (Hietajärvi ym. 2016.) Verkko voi tarjota mahdollisuuden löytää ja liittyä sellaisiin ryhmiin, joita ei löydy nuoren paikallisista lähipiireistä ja laajentaa sosiaalista verkostoa (Ito ym. 2009, 16).

Sintonen (2012, 44) käyttää uusyhteisöllisyyden käsitettä kuvaamaan digitaalisen kulttuurin yhteisöllisyyttä. Uusyhteisöllisyydelle ominaista on avoimuus ja vaihdettavuus sekä valinnanvaraisuus. Yhteisöt ovat löyhempiä ja niiden sisällä ei välttämättä ole tunnesiteitä. Yhteisöä yhdistää uuden teknologian käyttö ja samat mielenkiinnon kohteet, jotka myös vaikuttavat yhteisöön liittymiseen. Kohtaamiset yhteisön kesken voivat olla satunnaisia tai pidempiä.

Nämä yhteisöt, joita digitaalisessa kulttuurissa syntyy, ovat verkkoyhteisöjä. Verkkoyhteisöt voivat olla esimerkiksi samanlaisten kiinnostuksen kohteiden kautta syntyneitä yhteisöjä, yhteisöjen virtuaalisia muotoja tai yhteisöjä, jotka kohtaavat ja toimivat vain verkon välityksellä tai verkossa. Verkkoyhteisöt voivat olla hyvin erilaisia ja eri tavoin muodostuneita ja toimia niin paikallisesti kuin globaalistikin. (Sintonen 2012, 44.) Sosiaaliset suhteet osaavien ja samanlaisista asioista kiinnostuneiden henkilöiden kanssa mahdollistavat tiedon ja osaamisen jakamisen. Muiden kanssa jaetaan esimerkiksi suosituksia medioista, teknologioista ja muista tiedonlähteistä. Näiden lisäksi tarvitaan aikaa, paikka ja mahdollisuus kokeilla ja tutkia omia kiinnostuksen kohteita. (Ito ym. 2009, 73–74.)

Brennan, Monroy-Hernández ja Resnick (2010) kuvasivat artikkelissaan kuinka ohjelmointiympäristön Scratchin verkkoyhteisö toimi alustana erilaiselle osallistumiselle ja kuinka yhteisö tuki nuoria kehittymään tuottajiksi. He huomasivat tutkimuksessaan erilaisia osallistujia: toisessa päässä olisivat sosialisoituvat osallistujat

ja toisessa sisällön luojat. Sosialisoitujat olivat motivoituneita sosialisoimisesta ja vuorovaikutuksesta muiden kanssa, ja luojat olivat keskittyneitä luomaan yksilöinä sisältöä. He huomasivat, että kiinnostavin interaktiivinen medialuominen tapahtui näiden osallistumistapojen välillä, jolloin osallistujat ammensivat parhaat puolet molemmista tavoista. He hyödynsivät yhteistyötä ja vuorovaikutusta erilaisiin luoviin muotoihin ja osallistumisen tapoihin. (Brennan ym. 2010.)

### **3.1.1 Osallistumisen kolme tasoa**

Ito ym. (2009, 36) erottelevat median osallistumisesta teknisten, sosiaalisten ja kulttuuristen käytäntöjen perusteella kolme erilaista tyyliä: hengailu (hanging out), puuhastelu (messing around) ja intoilu (geeking out). Nuori voi osallistua useammalla eri tyylillä eivätkä ne sulje toisiaan pois (Ito ym. 2009, 18). Tyylien luokittelun tarkoituksena on välttää yksilöiden kategorisoimista (Ito ym. 2009, 17) jäsentämällä nuorten median osallistumista jaettujen käytäntöjen ja kulttuurien kategorisoimisen mallilla (Ito ym. 2009, 36).

Nuoret pitävät sosiaalisen median kautta yhteyttä vertaisiinsa. Nuoret hengailevat verkon välityksellä esimerkiksi soittelemalla toisilleen ja pikaviestittelemällä. (Ito ym. 2009, 38–39.) Ito ym. (2009, 41–42) esittivät tutkimuksessaan, että yksi yleisimmistä tavoista miten nuoret hengaavat yhdessä median kanssa on musiikin kuuntelu. Musiikki liittyi hengailuun kahdella tavalla. Nuoret kertoivat omasta musiikkimaustaan MySpace-profiileissaan ja muissa verkkokanavissa julkaisemalla tietoa, videoita ja kuvia lempiartisteistaan ja heidän tuotannostaan. Musiikin jakaminen ja kuunteleminen oli tärkeä tapa ja osa hengailua. Hengaillessaan yhdessä nuoret kuuntelivat ja jakoivat musiikkia toisilleen. Toinen esimerkki mitä he käyttivät oli ”dragon”-nimimerkkinen nuori, joka oli muuttanut uudelle paikkakunnalle ja hengaili ja piti yhteyttä vanhojen kavereiden kanssa pelaamalla RuneScapea heidän kanssaan koulun jälkeen.

Hengailu on osallisuuden laji, johon kuuluu ystävyys ohjaamia käytäntöjä ja osallistumisen motiivina on yhteydenpito kavereihin. Puuhastelu taas kuvastaa intensiivisempää osallistumista mediaan. Yksi syistä liittyä mediaan puuhastelemaan on tiedon etsiminen, joka voi olla satunnaista etsimistä, jolloin siirrytään linkistä toiseen ilman, että haettaisiin mitään tiettyä tietoa, tai tarkoituksenmukaisempaa etsimistä,

jolloin etsitään jotain tiettyä asiaa, kuten esimerkiksi vinkkejä omaan luovaan tuottamiseen. (Ito ym. 2009, 53–55.) Etsiskeleminen, kokeileminen ja pelaaminen ovat keskeisiä tapoja, miten nuoret puuhastelevat uuden median kanssa (Ito ym. 2009, 57).

Nuoret, jotka ovat kiinnostuneita jostain tietystä mediakäytännöstä, etsivät verkosta tietoa päästäkseen alkuun uudessa tai vieraammassa aiheessa (Ito ym. 2009, 56).

Verkkosivustot ja hakukoneet laskevat kynnystä etsiä ja katsella ympärilleen ilman, että aloittaminen vaatisi erityistä tietämystä asiasta etukäteen (Ito ym. 2009, 57).

Puuhastelun yksi tärkeimmistä puolista on mediatietoisuus, jota saadaan informaation etsimisestä ja kyvystä leikkiä median kanssa (Ito ym. 2009, 57). Puuhastelemalla nuoret voivat tutkia omia mielenkiinnon kohteitaan ja mahdollisesti löytää paikallisten kaveripiirien ulkopuolelta ihmisiä, jotka jakavat samanlaiset kiinnostuksen kohteet. Puuhastelu voi olla siirtymävaihe hengailun ja intoilun välillä. Hengaillessaan nuoret ovat vuorovaikutuksessa vertaisten kanssa ja mediaan osallistuminen liittyy yhteydenpitoon. Puuhasteluun he siirtyvät keskittyessään enemmän kiinnostuksen kohteisiin ja saattavat sitä kautta löytää samasta aiheesta kiinnostuneita kavereita. (Ito ym. 2009, 65.)

Verkon tarjoama pääsy mielenkiinnon kohteita koskevan tiedon pariin voi tukea intensiivistä osallistumista, jota kutsun tässä intoiluksi. Kyky osallistua median avulla intensiivisesti ja kiinnostuksen kohteiden ohjaamana on mediaympäristöjen erityinen ominaisuus. (Ito ym. 2008.) Intoilu on kolmas osallistumisen laji, jolla tarkoitetaan voimakasta sitoutumista median tai teknologian kanssa. Usein kyseessä on jokin tietty mediaominaisuus ja teknologian laji. (Ito ym. 2009, 65.)

Kuten puuhastelu, intoilu vaatii aikaa ja tilaa kokeilla ja tutkailla omia kiinnostuksen kohteita, mutta se vaatii myös pääsyn asiantuntevaan yhteisöön. Yhteisö on keskittynyt yhteisen kiinnostuksen kohteen ympärille ja yhteisön jäsenet jakavat tietoa ja mielipiteitä toistensa kanssa. Muilta saatua tietoa käytetään hyväksi oppimisessa ja verkostolle myös tuotetaan tietoa vastavuoroisesti. Intoiluun kuuluu oman asiantuntijuuden identiteetin kehittäminen ja muiden asiantuntijoiden etsiminen verkostoissa. (Ito ym. 2008.) Intoilu kuvastaa olemista vuorovaikutuksessa median ja teknologian kanssa, mutta teknologia ei välttämättä ole ohjaava tekijä, vaan kiinnostus

voi kummuta ei-medioituneista aktiviteeteista, kuten urheilusta. Heidän tutkimuksessaan intoilu kuvasi joidenkin pelaavien tai mediaa tuottavien jokapäiväisiä käytäntöjä. (Ito ym. 2009, 66.)

Hietajärven ym. (2016) suomalaisessa peruskoulussa toteuttamassa pilottitutkimuksessa tarkasteltiin kvantitatiivisen ja kvalitatiivisen aineiston avulla sosio-digitaalista osallistumista. Tutkimuksessa keskityttiin nuorten tapoihin käyttää sosio-digitaalisia teknologioita ja sosiaalisen osallistumisen erilaisia digitaalisia tapoja. Kvantitatiivinen aineisto kerättiin vuonna 2013 ja tutkimukseen osallistui 284 6–9-luokkalaista nuorta. Haastatteluihin heistä valittiin 35 6- ja 7-luokkalaista nuorta. Haastateltavat valikoituivat heidän vastauksien perusteella, niin että haastateltavat edustivat erilaisia käyttäjäryhmiä keskivertoisesta käyttäjästä pelaajiin ja luoviin käyttäjiin. (Hietajärvi ym. 2016.)

Analyysissa muodostui kuusi faktoria: sosiaalinen verkostoituminen, tieto-orientoitunut osallistuminen, media-orientoitunut osallistuminen, akateeminen osallistuminen, vapaa-ajan pelaaminen sekä urheilupelaaminen. Sosiaalisella verkostoitumisella tarkoitettiin sosiaalista vuorovaikutusta ja ystävyyssuhteiden ylläpitoa ja luomista. Tieto-orientoitunut osallistuminen käsitti tiedon etsimistä, jakamista ja tuottamista. Media-orientoitunut osallistuminen sisälsi mediatuotosten luomista ja jakamista. Akateemisella osallistumisella viitattiin koulunkäyntiin ja oppimiseen liittyvään tekemiseen ja jakamiseen, esimerkiksi tiedon jakamiseen koulutehtävistä. Vapaa-ajan pelaaminen oli viihteellistä vapaa-ajan viettoa pelaamalla ja urheilupelaamisella tarkoitettiin kilpailullisempaa urheilupelaamista. (Hietajärvi ym. 2016.)

Kaikki haastatteluihin osallistuneet mainitsivat käyttävänsä digitaalisia teknologioita sosiaalseen verkostoitumiseen. Suurin osa osallistujista kertoi tieto-orientoituneesta osallisuudesta, joka oli yhteydessä esimerkiksi heidän harrastuksiin. Vajaa kolmannes kuvasi media-orientoitunutta osallisuutta esimerkiksi piirtämisestä, tarinoiden kirjoittamisesta ja tuotosten jakamisesta verkossa. Neljä osallistujaa mainitsi tieto-orientoituneen osallisuuden tapahtuvan verkkoon laajentuneen sosiaalisen verkoston kanssa, johon kuului entuudestaan tuntemattomia henkilöitä, jotka oli tavattu verkkoyhteisöissä. (Hietajärvi ym. 2016.)

Tavassa hahmottaa sosio-digitaalista tekemistä hyödynnettiin Ito ym. (2009) tapaa jaotella osallistumisen tyylejä. Tutkimukseen osallistuneista nuorista ainoastaan muutaman osallistuminen voisi kuulua intoiluun. Muuten osallistuminen oli ystävyysden ohjaamaa sosiaalista verkostoitumista tai kiinnostusten ohjaamaan tiedon etsimistä ja jakamista. (Hietajärvi ym. 2016.)

### **3.1.2 Osallistuminen ja osallisuus**

Sintosen (2012) mukaan osallisuus ja osallistuminen tarkoittavat eri asioita. Osallistumisella tarkoitetaan usein toisten järjestämässä tilanteessa oloa. Kun taas osallisuudella tarkoitetaan sitoutumista ja halukkuutta päästä vaikuttamaan tilanteeseen, ja vastuun ottamista seurauksista. Osallinen kokee voivansa vaikuttaa ja sitoutuu toimintaan. (Sintonen 2012, 18)

Hyödynnän tutkimuksessani Sintosen (2012, 46–47) määritelmää osallistumisesta ja osallisuudesta, joka erottaa digitaalisen kulttuurin osallistumista ja osallisuutta. Toiminnasta riippuen nuorta voidaan tukea osallistumaan tai osallisuuteen. Sintonen käyttää esimerkkinä oppimista koulussa, jossa oppilaat osallistuvat ennalta määriteltyihin oppimisprosesseihin eikä heillä ole juurikaan mahdollisuuksia vaikuttaa opetukseen. Itsenäinen tiedon etsiminen omasta kiinnostuksen kohteesta voivat rohkaista nuoria ottamaan suuremman omistajuuden heidän oppimisprosessistaan (Ito ym. 2009, 57). Koulussa jokainen osallistuu suunniteltuun opetukseen, mutta heitä tuetaan myös soveltamaan ja määrittelemään itse. Osallisuuden kulttuurin ei siis ole tarkoitus syrjäyttää perinteisempiä opetuksen muotoja, vaan toimia niiden rinnalla tukemassa, jolloin osallisuuden kulttuuri voi tukea oppimista ja kasvua. (Sintonen 2012, 45–46.)

*Taulukko 1. Osallistuminen ja osallisuus*

Osallistuminen	Osallisuus
opitaan tietämään ja taitamaan	opitaan määrittelemään ja soveltamaan
passiivinen vastaanotto	aktiivinen vastaanotto
toistaminen	tuottaminen
vetäydytään auktoriteetin taakse	vastataan omien määritelmien seurauksista
toistava luova tuottaminen	uutta luova tuottaminen

Lähde: Sintonen 2012, 47.

Osallistumisen kulttuurissa oppiminen tapahtuu toistamalla ja harjoittelemalla auktoriteetin suojissa. Kulttuuri määrittyy niiden asioiden kautta, jotka auktoriteetti kokee merkityksellisiksi. Osallistujat sosiaalistetaan kulttuuriin ja oppiminen tapahtuu kulttuuria toistamalla, jonka kautta opitaan tietämään ja taitamaan. Oppija toimii passiivisena vastaanottajana ja oppijan omaehtoinen luovuus tapahtuu määritellyn kulttuurin puitteissa toistavana luovana tuottamisena. (Sintonen 2012, 47–48.)

Osallisuuden kulttuurissa taas oppijat etsivät itse kulttuurisia ominaisuuksia, jotka ovat heidän mielestään merkityksellisiä. Osallisina he oppivat määrittelemään ja soveltamaan, mutta myös perustelemaan omia näkemyksiään ja ottamaan vastuuta omien määritelmien seurauksista. Osallinen toimii aktiivisena vastaanottajana ja tuottaa omia määritelmiä. Osallistuja sosiaalistetaan ennalta määriteltyihin oppimisprosesseihin, kun taas osallinen oppii itse tunnistamaan ja tuottamaan oppimisprosesseja. Toistamisen sijaan osalliset tuottavat uutta luovaa toimintaa, joka vastaa heidän omia määritelmiä, ja johon hyödynnetään opittua tietoa. Omien määritelmien tekeminen ja niistä vastaaminen vaatii medialukutaitoja. (Sintonen 2012, 47–48.)

Luovuus ja itsensä ilmaisu korostuvat digitaalisessa osallisuuden kulttuurissa. Luovuuden ja ilmaisun kautta määrittelemme käsitystä itsestämme ja rakennamme identiteettiämme. Näin luovuus ja itseilmaisuus ovat tärkeitä tekijöitä myös oman identiteetin rakentumisessa. (Sintonen 2012, 47.)

### 3.2 Vastuullinen ja eettinen osallistuminen digitaalisessa kulttuurissa

Medialukutaito edellyttää ymmärrystä mediaan liittyvistä oikeuksista ja mahdollisuuksista (Palsa 2016, 144). Digitaalisen kulttuurin osallisuuden mahdollisuudet ovat osa nuorten elämää, ja tuottamiseen ja jakamiseen on enemmän mahdollisuuksia nykypäivänä. Sintonen ehdottaakin, että osallisuuteen tukemisen sijaan pitäisi keskittyä enemmän nuorten medialukutaitoihin ja vastuullisuuteen. (Sintonen 2012, 53.) Essin (2014, 13–18) mukaan digitaalisen median tuoman haavoittuvuuden lisääntymisen takia tarvitaan enemmän vastuullisuutta. Digitaalisen median avulla tieto voi levitä haluamattaan verkossa ja yksityisestä tiedosta voi tulla julkista jakamisen seurauksena. Internet mahdollistaa yhteydenpidon ja vuorovaikutuksen globaalisti, jolloin omassa toiminnassa tulee huomioida myös muut yhteisöt ja kulttuurit oman elinpiirin ulkopuolelta.

Eettinen ajattelu on kykyä katsoa omien intressien ulkopuolelle ja pohtia päätöksiä tehdessä muita ryhmiä, yleisöä ja yhteiskuntaa. Digitaalisessa ajassa oman toiminnan arvioimisessa pitäisi huomioida tuntemattomampi ja etäisempi yleisö, koska sisältöä jaetaan lähipiiriä laajemmalle ja mahdollisesti tuntemattomalle yleisölle. (James 2014, 5.) Vastuullinen ja eettinen toiminta on keskiössä Carrie Jamesin (2009) tutkimuksessa nuorten digitaalisesta tekemisestä. James (2009, 18–19) esittää, että nuoret pystyvät tekemään monia asioita verkossa, mutta eivät välttämättä ymmärrä tekojensa tarkoitusta tai vaikutusta muihin, ja ymmärrys eettisistä vaikutuksista voi vaihdella hyvin paljon nuorten keskuudessa.

Flores ja James (2012) tutkivat digitaaliseen mediaan osallistuneiden nuorten ajattelua moraalista ja eettisistä näkökulmista. Tutkimuksessa haastateltiin 61 nuorta ja nuorta aikuista, jotka osallistuivat digitaaliseen mediaan eri tavoin muun muassa pelaamalla, bloggaamalla ja sisältöä tuottamalla. Tutkimuksessaan he havaitsivat nuorten osallistumisessa kolmenlaista ajattelua: seurauksien ajattelemista, moraalista ajattelemista sekä eettistä ajattelemista. Seurauksien ajatteleminen oli yleisin tapa ajatella verkossa toimintaa ja se piti sisällään mahdollisten itselle koituvien seurauksien ajattelemisen. Haastateltavien puheissa esiintyi toiseksi yleisimmin moraalista ajattelemista, joka keskittyi reaaliympäristössä tuttujen ihmisten, kuten perheen ja kavereiden, ympärille ja heidän huomioimiseen. Osa mainitsi myös muita henkilöitä,

kuten bloggaajia ja pelaajia, jotka he saattoivat tuntea vain verkon kautta. Eettisellä ajattelemisella tarkoitettiin kykyä ajatella toiminnan vaikutuksia laajemmalle yhteisölle. Eettistä ajattelua esiintyi haastatteluissa vähemmän, mutta lähes kaikkien nuorten puheissa sitä esiintyi jossain määrin.

James (2014, 7) näkee eettisessä ajattelussa kolme ulottuvuutta. Roolien ja vastuiden ajattelemisen, johon kuuluu tietoisuus omista velvollisuuksista toimiessaan verkossa. Toinen muoto on monitahoisen näkökulman huomioiminen, jonka pyrkimyksenä on harkita kuinka oma toiminta saattaa vaikuttaa moninkertaisesti erilaisiin sidosryhmiin. Kolmas muoto on yhteisöajattelu, joka tarkoittaa perehtymistä laajemmalle yhteisölle koituviin hyötyihin ja haittoihin. Omaa toimintaa ja osallistumista tulisi harkita kolmen kohderyhmän: itsensä, omien yhteisöjen ja läheisten sekä laajempien yhteisöjen kautta.

Koska käyttäjälähtöisellä medially ei ole julkaisijaa, sisällöntuottajat voivat sanoa mitä haluavat, ilman että joku muu muuttaa sisältöä alkuperäisestä tai tarkistaa sisällön ennen julkaisemista, kuten perinteisessä journalismissa (Wolfe 2014, 61). Tämä tarkoittaa myös sitä, että kukaan muu ei tarkista mitä ja miten asiat sisällössä kerrotaan tai näytetään, jolloin täytyy määritellä itse millainen sisältö ja osallistuminen on eettistä ja vastuullista itsensä, omien yhteisöjen ja läheisten sekä yhteiskunnan näkökulmasta.

James (2009, 5–6) on tarkastellut omassa tutkimuksessaan uuden digitaalisen median eettisyyttä viiden keskeisen asian kautta, jotka ovat: yksityisyys, identiteetti, omistajuus ja alkuperäisyys, uskottavuus sekä osallisuus. Tutkimuksessa James kävi läpi tapoja, joilla nuoret määrittelevät uudelleen nämä käsitteet digitaalisessa mediassa. Uudella digitaalisella medially James tarkoitti teknologioita, joita ihmiset käyttävät ollakseen yhteydessä toisiinsa. Näiden teknologisten laitteiden avulla nuoret voivat osallistua erilaisiin toimintoihin, tehdä omaa sisältöä, esimerkiksi bloggaamalla, ja jakaa sitä muille sekä toimia yhteistyössä muiden kanssa. Tutkimuksessa keskityttiin tekemiseen, joka on vuorovaikutteista, dialogista ja mahdollistaa osallistumisen.

Monet nuorten vapaa-ajan aktiviteetit ovat työn ja tekemisen välimaastossa. Esimerkiksi bloggaaminen voi olla vapaa-ajan huvi, mutta myös tavoitteellista ja harjoitusta työelämää varten. Tämän takia määritelmä tekemisestä sisältää aktiviteetteja, joka alkavat usein harrastuksena ja informaalina oppimisena ilman aikuisen ohjausta tai



määritelmää laadusta tai sisällöstä. (James 2009, 11–12.) Hyvä tekeminen on verkkosisältöä, joka on sekä merkityksellistä ja sitouttaa osallistumaan että vastuullista yhteisön näkökulmasta (James 2009, 15). James (2009, 12–13) esittää, että tekeminen on vapaata kokeilemista, mutta ilmentää myös kulttuurisia normeja, jonka takia se pitää ottaa tosissaan. Monilla tekemisen muodoilla on myös eettisiä vaikutuksia ja mahdollisuuksia. Digitaalisessa mediassa eettiset vaikutukset ja mahdollisuudet saattavat jopa korostua, koska verkossa on mahdollisuus toimia anonyymisti, luoda ja kokeilla erilaisia identiteettejä ja liittyä erilaisiin yhteisöihin. Yleisö on myös hyvin laaja, jolloin esimerkiksi aluksi huumorilla tehty sisältö voikin levitä hallitsemattomasti ympäri maailman hyvin erilaisessa tarkoituksessa.

Eettisyydellä James tarkoittaa tässä vastuullisuutta muita ihmisiä kohtaan, joiden kanssa on vuorovaikutuksessa sekä kykyä tarkastella oman toiminnan vaikutuksia itseensä ja yhteiskuntaan. Myös omien roolien ymmärtäminen ja havaitseminen on osa eettisyyttä vuorovaikutuksessa. Uudessa mediassa roolit voivat helposti vaihtua toiminnasta toiseen ja niitä voi olla vaikea havaita. Ulkoiset roolit, kuten opiskelijan rooli, voivat olla helpommin omaksuttavissa, mutta omien roolien tunnistaminen sekä roolien vaikutusten ja velvollisuuksien hahmottaminen mediassa voi olla hankalampaa. (James 2009, 14–15.)

Tutkimus käsitti yli kolmekymmentä haastattelua. Haastatteluihin osallistui asiantuntijoita sekä nuoria, jotka olivat jollain tavalla sitoutuneita uuteen mediaan. Aineiston rajoitteena oli aikuisten suuri määrä sekä erityisasemassa olevat nuoret, jotka toimivat, esimerkiksi johtamisroolissa. Tulokset eivät siis kerro keskimääräisen nuoren ajatuksia, mutta antavat kuvaa nuorten eettisestä toiminnasta verkossa. (James 2009, 16–17.) James (2009, 17–18) uskoo, että uuden median mahdollisuudet ja uhat ovat keskeisiä niille nuorille, joilla on digitaalisia taitoja ja jotka viettävät paljon aikaa verkossa omaksuen uudenlaisia rooleja. Nämä nuoret ovat valmistautuneet median käytössä hyvään tarkoitukseen, mutta saattavat syyllistyä rikokseen tai tehdä ajattelelmattoman teon.

### 3.2.1 Identiteetin kokeilemista

Verkossa on mahdollisuus määritellä mitä itsestään paljastaa muille. Itsestään voi esittää puolen, jota haluaa erityisesti korostaa, esimerkiksi kertomalla omat kiinnostuksen kohteet. Tai piilottaa itsestä puolia, joita ei halua muiden tietävän, sekä kokeilla ja tutkia erilaisia asioita ja identiteettejä nähdäkseen muiden reaktiot. (Subrahmanyam & Smahel 2011, 63.)

Itsensä ilmaisu, itsereflektointi sekä muilta saatu palaute helpottavat identiteetin kokeilemistä ja muuttamista. Reaaliympäristössä omaa identiteettiä voi kokeilla, esimerkiksi hiusten väriä vaihtamalla. Palautetta väristä saadaan esimerkiksi läheisiltä ystäviltä ja mahdollisesti myös muilta. Sosiaaliset roolit ja mahdollisuudet voivat kuitenkin rajoittaa identiteetin kokeilemistä tai löytämistä. Verkko sen sijaan tarjoaa uudenlaisia mahdollisuuksia identiteetin kokeilemiselle ja muodostamiselle. (James 2009, 23–24.) Verkossa nuoret voivat kokeilla erilaisia roolihahmoja ja identiteettejä, ja luoda henkilökohtaisia tiloja merkityksellisistä asioista. Identiteetin kokeileminen ja vahvistaminen voivat tukea henkilökohtaista ja sosiaalista kehitystä. (Beals 2010.)

Verkossa yleisö on laajempi, jolloin palautetta on mahdollista saada laajemmalta joukolta. Yleisö on myös moninaisempi ja yleisö voi koostua hyvin erilaisista ihmisistä kuin kasvokkaisessa kohtaamisessa. (James 2009, 23–24.) Yhteisöissä, jotka perustuvat yhteiselle mielenkiinnon kohteelle ja tukevat intoilua, oppiminen perustuu vertaisjakamiselle sekä palautteelle. Palaute voi olla eri muotoista riippuen yhteisöstä ja alustasta, jossa työskennellään. Palaute voi olla esimerkiksi kommentti julkaisussa, yksityistä viestien vaihtoa, yhteistyötarjous tai kutsu liittyä tuottajien ryhmään. (Ito ym. 2008.) Verkon tarjoamat mahdollisuudet kokeilla erilaisia identiteettejä voivat auttaa löytämään millainen itse haluaa olla ja ymmärtämään muiden näkökulmia (James 2009, 26).

Verkkoympäristöt tarjoavat erilaisia tiloja luovalle identiteettileikille ja itseilmaisulle, mutta voivat myös kannustaa refleктоimaan omaa ja toisten toimintaa. Tietoisuus rooleista ja vastuullisuudesta voi lisääntyä reflektionnin kautta. Reflektointi on tärkeä inhimillinen taito ja se voi johtaa laajempiin eettisiin ja sosiaalisiin taitoihin sekä vastuullisempaan toimintaan. Myös verkkoympäristöistä saatu palaute auttaa

kehittämään ja tiedostamaan omaa toimintaa eettisesti ja vastuullisesti. (James 2009, 25–27.)

### 3.2.2 Yksityisyyden määrittäminen

Yksityisyys ymmärretään usein yksityistietojen säilyttämisellä itsellä tai niin, että yksityistietoja jaetaan vain luotettavien läheisten ihmisten kanssa, mutta myös oikeutena yksityisyyteen. Oikeudella yksityisyyteen varmistetaan, etteivät sensitiiviset yksityistiedot, kuten yksilön taloustiedot tai sairaustiedot, päädy julkisuuteen. Koska verkossa yksityistietojen jakaminen on helpompaa ja yleisö on laajempi, ovat yksityisyyttä koskevat asiat keskeisempiä. (James 2009, 35.)

Monet nuoret jakavat yksityistäkin tietoa yhteisöpalveluissa, kuten Facebookissa, ja osa näistä tiedoista on julkisesti saatavilla. Tiedon jakaminen ei kuitenkaan tarkoita, että nuoret eivät arvostaisi omaa tai muiden yksityisyyttä, sillä nuoret ymmärtävät yksityisyyden eri tavalla kuin aiemmat sukupolvet. Yksityisyyttä määritellään pohtimalla, mitkä tiedot pidetään itsellä ja mitkä tiedot jaetaan muille, ja millaisen kuvan itsestä haluaa muille antaa. (James 2009, 36–37.)

Yksityisyyttä voidaan hallita esimerkiksi muuttamalla käytetyn palvelun yksityisasetuksia ja määrittämällä mitä tilillään haluaa itsestä kertoa, jättäen esimerkiksi asuinseudun ja sukunimen kertomatta. Yksi keino säädellä omaa yksityisyyttä on tehdä kaksi erillistä tiliä palveluun. Toinen tili on yksityisempi, kavereiden kanssa yhteydessä olemiseen tarkoitettu tili, jossa omia tietoja kerrotaan enemmän, ja toinen tili on julkisempi, tuntemattomien kanssa yhteydessä olemiseen tarkoitettu tili, jossa yksityisiä tietoja on rajattu eivätkä ne ole muiden nähtävillä. (James 2009, 37.)

Yksityisyyden jakamiseen muiden kanssa liittyy oletus siitä, että yleisö käyttäytyy kunnioittavasti ja vastuullisesti, ja arvostaa yksilön oikeutta yksityisyyteen (James 2009, 40) eikä esimerkiksi levitä tietoa eteenpäin. Toimijat tasapainoilevat yksityisyyden hallitsemisen kanssa jakamalla yksityistä tietoa muille, yrittäen samalla säilyttää oman yksityisyytensä ja avoimuuden yhteisölle (James 2009, 44).

### 3.2.3 Omistajuuden ja alkuperäisyyden muuttuminen

Digitaalisissa ympäristöissä tietoa on helpommin saatavilla ja tietoa tuotetaan myös itse. Tietoa omaksutaan muilta ja jaetaan eteenpäin, jolloin tiedon määrä voi kasvaa ja sisältö on laadukkaampaa. (James 2009, 49–50.) Tällöin alkuperäistä tekijää voi olla vaikea kuluttajan näkökulmasta hahmottaa ja suhde jäädä välilliseksi (Sintonen 2012, 11). Tiedon ja sisällön vapaa saatavuus voivat myös tarkoittaa alkuperäisyyden ja omistajuuden väärinkäyttöä (James 2009, 46). Reaaliympäristöissä alkuperäisyys ja omistussuhde ovat sidottuja lain määrittelemiin tekijän ja omistajan oikeuksiin sekä niiden suojelemiseen. Esimerkiksi kouluissa on erikseen plagiointia koskevat ohjeistukset ja muiden materiaaliin viittaamista käydään opetuksessa läpi. Digitaalisissa ympäristöissä omistussuhde ja materiaalin alkuperä eivät välttämättä ole yhtä selviä. Muiden sisältöä on helppoa kopioida ja jakaa eteenpäin. Sisältöä on myös vapaasti saatavilla, ja voi olla hankalaa erottaa mikä sisällöstä on maksullista ja mikä ei. (James 2009, 46–47.)

Samaan aikaan yleisön ja tekijän raja häviää uuden digitaalisen median myötä ja alkuperäisyys ja omistajuus muuttuvat. Uudet mediat mahdollistavat yhdessä työskentelyn ja yhteistyön uudella tavalla. Esimerkiksi kommentoimalla blogia, lukija saattaa vaikuttaa bloggaajan sisältöön tai pelaaja vaikuttaa tulevaisuuden peliin muuttamalla pelin koodia, jota hyödynnetään seuraavien pelien suunnittelussa. (James 2009, 47.) Osallistumisen kulttuuri sekä omistajuuden ja alkuperäisyyden rajojen häilyminen voivat auttaa nuoria näkemään itsensä tekijöinä ja aktiivisina osallistujina osana laajempaa kokonaisuutta. Yhteistekijyys mahdollistaa aktiivisen työskentelyn yhdessä ja saattaa laskea kynnystä osallistua. Passiivisen katsojan roolin sijaan on mahdollisuus toimia aktiivisesti ja osallistua. (James 2009, 49–50.)

Yhdessä toimiminen voi opettaa toisten arvostusta ja huomioimaan eettisyyttä ja vastuullisuutta yhteisössä (James 2009, 51). Mahdollisuus osallistua sisällön tuottamiseen voi kannustaa pohtimaan omaa roolia ja vastuuta sisällön tuottajana sekä arvostamaan toisten töitä (James 2009, 49).

### 3.2.4 Uskottavuuden arvioiminen

Uskottavuus voidaan nähdä sekä nuoren oman uskottavuuden vahvistamisena että kykynä arvioida muiden uskottavuutta. Osallistumisen kulttuurissa eri taustoista tulevilla ihmisillä on mahdollisuus tulla näkyviin verkkoympäristöissä ja heidän tekemisen motiivit voivat vaihdella. Siksi uskottavuuden osoittaminen voi olla tärkeää kontekstista riippuen. Uskottavuuden ilmaiseminen voi kuitenkin olla vaikeampaa verkossa, koska perinteiset tavat osoittaa kykyä ja motivaatiota eivät ole mahdollisia. Reaaliympäristössä kyvykkyyttä voi osoittaa esimerkiksi koulutuksella. Verkossa nuori voi osallistua useisiin eri yhteisöihin, joissa kaikissa arvioidaan uskottavuutta osallistumisen ja tuotetun sisällön perusteella. (James 2009, 58–60.) Osallistujat arvioivat ja palkitsevat laadukasta sisältöä kollektiivisesti. Laadukas sisältö määrittyy sosiaalisena prosessina ja sisältö, joka koetaan hyväksi, saa näkyvyyttä tai muuta hyväksyntää muilta. (Sassi 2009, 36.) Yhteisöstä saatu palaute auttaa määrittämään omaa uskottavuutta muiden silmissä (James 2009, 61).

Mediat mahdollistavat erilaisten alustojen kokeilun ilman samanlaisia kuluja tai ajan käyttämistä kuin esimerkiksi koulutus voisi viedä. Esimerkiksi oman blogin perustaminen ja sisällön tuottaminen sivustolle voidaan nähdä harjoitteluna, joka valmistaa nuorta toimimaan myös työelämässä. Aloittaessa ei välttämättä ajattele, että osaaminen kehittyisi niin paljon tai että oma vapaa-ajanviete rinnastuisi harjoitteluun ja asiantuntemus voi kehittyä vähän huomaamattakin. Mahdollisuus kokeilla erilaisia rooleja voi valmistella nuorta asiantuntijuuteen ja kansalaisuuteen, ja vahvistaa käsitystä vastuullisuudesta. (James 2009, 62.)

Median avulla on mahdollista kokeilla ja kehittää omaa asiantuntemusta, mutta media tarjoaa myös mahdollisuuksia väärinkäytölle, koska uskottavuutta on vaikeampi arvioida digitaalisissa ympäristöissä. Verkossa on esimerkiksi mahdollisuus julkaista jonkun toisen työ omanaan, esiintyä virheellisesti ammattilaisena tai mainostaa kaupallisia intressejä ilman, että kertoo niistä avoimesti. Identiteetin kokeileminen voi tarkoittaa myös vääristeltyä identiteettiä, jolloin esittää jotakin toista henkilöä tai kertoo itsestään vääriä tietoja, koska identiteetin varmistaminen on verkossa vaikeampaa. (James 2009, 62–63.) Yhteisön jäsenten täytyy arvioida ja määritellä toisen uskottavuutta sen perusteella millaista sisältöä tekijä tuottaa ja miten hän osallistuu

yhteisöön, ja sen jälkeen arvioida onko henkilö uskottava. Tämä voi olla vaikeaa ja vaatii yhteisön jäseniltä kykyä arvioida uskottavuutta.

### **3.2.5 Osallisuus eettisyyden ja vastuullisuuden huippuna**

James (2009, 67) esittää, että uudessa digitaalisessa mediassa osallisuus on eettisyyden huipentuma ja siihen sisältyy asioita identiteetistä, yksityisyydestä, omistajuudesta ja alkuperäisyydestä sekä uskottavuudesta. Osallisuuteen liittyvät ne roolit ja vastuut, jotka yksilöllä on yhteisössä ja yhteiskunnassa. Osallinen haluaa sitoutua ja päästä vaikuttamaan tilanteeseen, mutta ymmärtää myös vastuunsa ja kantaa vastuun osallistumisensa seurauksista (Sintonen 2012, 18). Osallisuus voi olla monen muotoista ja sisältyä kaikkiin elämän osa-alueisiin. Osallisuus voi olla niin viestintää, jakamista kuin tiedon käyttämistä. (James 2009, 67.)

Reaaliympäristössä osallisuuden mahdollisuus on usein rajoittunut niihin, joilla on tarvittavat sosiaaliset, taloudelliset ja poliittiset resurssit ja ominaisuudet. Nuorilla voi olla myös rajoittunut pääsy taitojen ja roolien pariin, jotka mahdollistavat oman äänen tuomisen päätöksentekoon ja tiedon jakoon. Digitaalisessa ympäristössä taas mahdollisuudet osallistua ovat laajemmat ja kaikilla kenellä on tarvittava pääsy teknologian pariin sekä tarvittavat tekniset ja sosiaaliset taidot on mahdollisuus osallistua. Osallistuminen ei myöskään ole riippuvaista tietyistä ominaisuuksista. Verkon kautta nuorten ääni voi löytää myös laajemman kuulijajoukon kuin reaaliympäristössä olisi mahdollista. (James 2009, 68–69.)

Osallisuuden hyödyt voivat olla yksilöllisiä, yhteisöllisiä kuin yhteiskunnallisiakin. Yksilön tasolla osallisuus voi tarkoittaa osaamisen hankkimista ja erilaisten osallistumisen roolien omaksumista sekä erilaisten näkökantojen tiedostamista. Osallistuminen verkossa mahdollistaa vuorovaikutuksen sellaisten osallistujien kanssa, joita ei välttämättä tapaisi reaaliympäristöissä. Yhteisön kannalta osallisuus voi monipuolistaa yhteisön jäsenten joukkoa, sillä verkko laajentaa mahdollisuuksia vuorovaikuttaa erilaisten ihmisten kanssa. Erilaiset ihmiset tuovat yhteisöön mukanaan erilaisia ideoita, mielipiteitä ja näkökulmia. Verkossa tietoa ja osaamista on myös mahdollistaa jakaa muille. Yhteiskunnan näkökulmasta verkko-osallistuminen voi mahdollistaa ihmisten ominaisuuksista ja mahdollisuuksista riippumattoman

osallistumisen tiedon jakamiseen ja tuottamiseen. Osallisuus voi myös lisätä kansalaisten sitoutuneisuutta ja demokraattista osallisuutta. (James 2009, 70–71.)

Osalliseksi tuleminen voi avata uusia mahdollisuuksia yhteiskunnalliseen ja poliittiseen osallistumiseen (Khane ym. 2015, 40). Kotilainen ja Rantala (2008, 7) näkevät mediajulkisuuden nuorten yhteiskunnallisen toiminnan kenttänä, joka on osa muita julkisia tiloja ja vuorovaikutusta toimien vastavuoroisena osana nuorten toiminnoissa. Mediakulttuurin ja julkisen kentän linkittyminen toisiinsa mahdollistaa uusia kansalaistoiminnan muotoja, joissa yhdistyy niin poliittinen kuin kulttuurinen osallistuminen, ja nuoriso- ja mediakulttuurit ovat myös niitä piirejä, joissa nuoret toimivat kansalaisina (Kotilainen & Rantala 2008, 50–51). Median avulla voi vaikuttaa esimerkiksi esittämällä omia mielipiteitä, nostamalla esiin epäkohtia ja lisäämällä tietoisuutta eri aiheista. Media voi tarjota mahdollisuuden osallistua suoraan toimintaan. (Palsa 2016, 141.)

Kotilainen ja Rantala (2008, 33–34) haluavat mediajulkisuuden sijaan puhua mediaosallistumisesta ja mediavaikuttamisesta, joka huomioi nuorten toiminnan ja yksilöiden ja yhteisöjen mediasuhteiden merkityksen. Mediaosallistuminen voi olla yksityistä tai julkista, ja sen herättää median esitys tai palvelu, joka luo suhteen yleisöön, esimerkiksi herättämällä keskustelua läheisten kanssa. Mediavaikuttamisen he näkevät olevan kyseessä esimerkiksi silloin, kun käyttäjä siirtyy julkisoksi ja osallistuu median kanssa tai sen kautta yhteiskunnalliseen sisällölliseen vuorovaikutukseen, esimerkiksi osallistumalla verkkokeskusteluun. Mediavaikuttamisen herättää tilanne, jossa halutaan toimia jonkin asian suhteen yksin tai yhdessä. Asia voi liittyä mediaan ja median toimintaan tai median ulkopuoliseen asiaan, johon halutaan ottaa kantaa julkisesti median avulla.

Sintonen ym. (2015) ovat tutkineet suomalaisten aikuisten videoiden tuottamista ja halua tehdä opetuksellista sisältöä YouTubessa. Tutkimuksen haastattelut toteutettiin vuonna 2011 ja sen jälkeen he seurasivat haastateltavien YouTube-tilien kehitystä muutaman vuoden ajan artikkelin kirjoittamiseen saakka. Tutkimuksessa tarkasteltiin sisällön tuottamista viiden teeman kautta: oma kokemus, huvi, ei missiota, yksityisyys ja omaehtoisuus.

YouTubesta oli tullut kanava heidän omaehtoiselle videotuotannolle. Videoiden tekeminen oli harrastuspohjaista tiedon jakamista saman mielenkiinnon jakaville katsojille. Haastateltavat näkivät oman kehityksensä videoiden tuottamisessa ja palautteen avulla opittiin enemmän. Yleisön kommentointi ja kiinnostus lisäsivät myös motivaatiota jatkaa videoiden tekemistä. Haastateltavilla oli omakohtaista kokemusta opetuksellisesta sisällöstä ja he olivat hyödyntäneet itsekin videoita oppimiseen, jonka kautta heille oli myös muodostunut käsitys siitä, millainen hyvä tutorial-video on, ja jota he pystyivät hyödyntämään omassa videotuotannossaan. (Sintonen ym. 2015.)

Videoiden tuottajat pysyivät hyvin yksityisinä henkilöinä ja toimivat anonyymeina eivätkä välttämättä halunneet videoiden katsojien tietävän heistä tarkemmin. Yksityisyyden varjelemisen lisäksi videoiden tuotanto saatettiin pitää omana tietona ja yksi haastateltavista ei halunnut edes lähipiirin tietävän videoiden tekemisestä. Verkossa toimiminen pidettiin erillään muusta sosiaalisesta elämästä. (Sintonen ym. 2015.)

Sisällön tuottaminen oli haastateltaville huvia ja mielekästä toimintaa. Kyse ei ollut kuitenkaan pelkästä viihtymisestä, sillä videoiden tekijöillä oli käsitys siitä, että heidän videoita katsotaan oppiakseen. Videoiden tarkoituksena ei ollut kuitenkaan valistaa muita tai vaikuttaa katsojien käyttäytymiseen, vaan halu tarjota omaa osaamista ja tietämystä videoiden katsojille. Haastateltavat halusivat jakaa osaamistaan ja tietoaan muille videoiden kautta, mutta eivät kuitenkaan tietoisesti halunneet vaikuttaa katsojiin videoillaan. (Sintonen ym. 2015.)

Jamesin (2009, 69–70) mukaan proaktiivinen osallisuus voi sisältää sekä neutraaleja että eettisesti periaatteellisia tuotoksia. Neutraalit tuotokset voivat olla, esimerkiksi neutraalin videon julkaisemista frisbeen heittelystä. Periaatteellinen osallistuminen voi olla esimerkiksi poliittista bloggaamista ja kansalaisjournalismia, joiden takana voi olla pyrkimys jakaa tietoa laajemmalle yleisölle ja rohkaista ihmisiä keskustelemaan ja osallistumaan yhteiseen ongelmanratkaisuun. Kun nuorilla on mahdollisuus olla osallisia politiikassa, heillä on paremmat mahdollisuudet vaikuttaa toimijoina julkisessa tilassa niin yksilöinä kuin yhteisöjen puitteissa (Khane ym. 2015, 44). Osallisuuden politiikalla Khane, Middaugh ja Allen (2015, 41) tarkoittavat interaktiivisia, vertaistoimintaan perustuvia toimia, joissa käytetään omaa ääntä ja vaikutusta julkisiin



asioihin. Toimet voivat olla esimerkiksi tiedon etsimistä ja jakamista, keskustelua ja kommentointia tai sisällön tuottamista aiheesta.

## 4 Aineisto ja menetelmät

Tässä luvussa käyn läpi nuorten asiantuntijoiden haastattelemiseen liittyviä huomioita, aineiston keräämistä ja käsittelyä sekä tutkimuksen toteuttamista. Lopuksi pohdin tutkimuksen eettisyyttä ja haastateltavien tunnistettavuutta.

### 4.1 Lähtökohdat tutkimuksen tekoon

Aiheena nuorten digitaalisuus oli minulle entuudestaan tuttu ja olin perehtynyt siihen nuorisotyön näkökulmasta. Digitaalisuus on kuitenkin itsessään niin laaja aihe, että ennen kuin oma näkökulmani aiheeseen muotoutui, aihe vaikutti jopa hieman vieraalta ja vaikealta hahmottaa. Aiempi perehtymiseni aiheeseen oli luonut minulle käsityksen siitä, millainen nuorten digitaalinen maailma voisi olla ja millaisina muotoina se ilmenee. Koin tämän hyödyttävän minua tutkielmani teossa, sillä olin saanut käsityksen myös niistä digitaalisen toiminnan muodoista, joita en itse toteuta. Mikäli tutustuisin aiheeseen ilman aiempaa tietämystä, jokin muodoista saattaisi jäädä kokonaan pois tai tarkastelisin aihetta hyvin kapeakatseisesti.

Tutkielmassani tarkastelen eri digitaalisuuden muotoja kulttuurin toteuttamisen näkökulmasta. En siis keskity kulttuurin muotojen erityispiirteisiin, jolloin spesifimmän ja omakohtaisen kokemuksen puuttuminen ei haittaa. Näin ollen pystyn tarkastelemaan esimerkiksi pelaamista ilman, että minun pitäisi tuntea pelaamista teknisesti. Koska tutkimukseni tarkastelee nuoria ja nuoria aikuisia, joihin itsekkin lukeudun, on minulla käsitys nuorten maailmasta ja voin jossain määrin samaistua heidän elämäänsä. En kuitenkaan kuulu tutkimuksen kohteena olevaan ”tehokäyttäjien” ryhmään. Koen osallistuvani digitaaliseen yhteiskuntaan, mutta osallinen en vielä ole, sillä olen digitaalisuuden käyttäjänä ennemminkin passiivinen vastaanottaja, ja sisällön tuottaminen on enemmän tiedon toistamista kuin uutta luovaa. Tutkielmani kohderyhmä sen sijaan on osallisia digitaalisessa kulttuurissa.

Kylmäkoski (2003) nostaa nuorten haastattelemisesta esiin aikuisen ja nuorten väliset suhteet niin iän kuin vallan näkökulmasta, jotka tulee huomioida haastatteluja ja tutkimusta tehdessä. Oman tutkimukseni kohdalla olen haastateltavien kanssa

suunnilleen samaa ikäluokkaa, joten aikuinen-nuori asetelmaa ei synny, mutta ajatus valtasuhteista pätee ”tutkijan” ja haastateltavan välillä. Haastattelun onnistumiseksi ja haastattelua jäädyttävää valta-asetelmaa välttääkseni, kiinnitin huomiota muun muassa sanavalintoihini ja haastattelun pitämiseen rentona. Toisaalta tiedostin myös heidän asiantuntijuuden aiheessa ja annoin heille mahdollisimman paljon tilaa kertoa, ja minun roolini oli kuunnella ja huolehtia, että pysymme aiheessa. Jo tutkimukseen osallistuminen ja haastattelun nauhoittaminen voivat luoda jännittävän tilanteen, joten pyrin järjestämään haastattelutilanteen mahdollisimman helpoksi ja rennoksi haastateltavalle.

Kylmäkoski (2003) puhui oman tutkimuksensa kohdalla haastattelupaikan valinnan merkityksestä ja siitä kuinka haastattelupaikan pitäisi olla sellainen, että nuori tuntee olonsa rennoksi eikä siksi haastatellut nuoria esimerkiksi yliopiston tiloissa. Samasta syystä päätin, etten tee haastatteluita esimerkiksi yliopiston kirjaston työskentelytiloissa, koska tilat tuntuvat haastatteluhuoneilta, vaan valitsin haastattelupaikaksi rauhallisen kahvilan, jossa olisi luontevaa istua ja keskustella.

Eder ja Fingerson (2002, 181) esittävät kaksi syytä haastatella nuoria tutkimuksissa esimerkiksi havainnoinnin sijaan. Ensinnäkin haastattelemisen antaa nuorille oman äänen ja mahdollistaa heidän omien ajatuksien esiin tuomisen sen sijaan, että aikuiset esittäisivät heidän elämäänsä. Esimerkiksi lasten käyttämien mediasisältöjen tarkastelu tulisi tapahtua lasten omasta näkökulmasta eikä niin, että muodostetaan omia näkemyksiä heidän puolesta. Toiseksi haastattelemisen mahdollistaa niiden aiheiden tarkastelun, jotka ovat nuorille keskeisiä, mutta eivät mukana päivittäisissä keskusteluissa. Esimerkiksi perhesuhteet ovat tärkeitä, mutta niistä ei välttämättä keskustella päivittäin muiden kanssa.

Vaikka haastateltavani olivat nuoria aikuisia, toimivat Ederin ja Fingersonin (2002) ajatukset tutkimukseni kohdalla. Haastattelemalla annoin heille mahdollisuuden kertoa omin sanoin digitaalisuudesta heidän elämässään enkä luonut omia näkemyksiä tai käsityksiä heidän puolestaan. Heidän oman äänen kuuluminen on tärkeää myös sen takia, että he ovat asiantuntijoita omassa toiminnassaan enkä voi sanoittaa sitä heidän puolestaan. Kotilainen ja Rantala (2008, 40) toivat omassa nuorten vaikuttamista julkisuudessa koskevassa tutkimuksessaan esiin, että he eivät vielä nuorilla teettämää

kyselyä toteuttaessaan keväällä 2005 osanneet kysyä nuorilta sosiaalisen median sovellusten, kuten YouTuben, käytöstä, mutta nämä tulivat kuitenkin esiin nuorten vastauksissa.

Digitaalinen kehitys on nopeaa ja kehityksen nopeus on myös yksi haaste tutkimuksen tekemiselle, mutta samalla se on osoitus siitä, miksi nuorille pitää antaa oma ääni ja vapaus kertoa. Nuorten haastatteluista voi löytyä jotain sellaista, josta tutkija ei ole itse kuullutkaan tai joiden merkityksellisyyttä ei vielä tiedä. Toisaalta haastattelemineen mahdollistaa myös niinkin moniulotteisen ja abstraktin aiheen tarkastelun kuin digitaalisen osallisuuden. Osallistuminen digitaaliseen kulttuuriin ja digitaalisuus ylipäänsä ovat läsnä nuorten arjessa, mutta näitä teemoja ei välttämättä käsitellä arkisessa vuorovaikutuksessa.

Haastatteleman nuoret olivat oman alansa asiantuntijoita ja asiantuntijahaastattelu luo erilaisen tutkija-haastateltava suhteen. Haastateltavat tiesivät aiheesta enemmän kuin minä, sillä olen perehtynyt aiheeseen vain teorian ja tutkimuksen kautta. Vain he osasivat sanoittaa omaa kehityskulkuaan siihen tilanteeseen, jossa he olivat. Ajattelen haastatteluideni olevan asiantuntijahaastatteluja kulttuurintutkimuksen näkemyksen mukaan. Haastateltavat ovat oman kulttuurinsa asiantuntijoita ja asiantuntijana voi toimia kuka tahansa kulttuurin jäsen. En tarkastele yksittäistä ilmiötä, vaan kokemuksia kulttuurin jäsenyydestä, jolloin tapaus- ja historiallisessa tutkimuksessa käytetty ajatus asiantuntijasta rajatun ilmiön asiantuntijana ei sovellu tutkimukseeni. (Alastalo & Åkerman 2010, 373–374.)

## 4.2 Aineiston kuvaus

Tutkimukseni aineisto koostui neljän nuoren aikuisen haastattelusta sekä yhdestä YouTube-videosta. Suunnittelin tekeväni kuusi haastattelua, mutta jo kolmannen haastattelun kohdalla huomasin, että aineistoa kertyy paljon. Haastatteluissa ilmeni paljon yhtäläisyyksiä ja haastateltavat alkoivat toistamaan itseään. Huomasin, että haastattelut eivät tuoneet enää uutta tietoa. Kun olin tehnyt neljännen haastatteluni, päätin, etten enää tee lisää haastatteluja, sillä huomasin aineiston kylläntyneen. Olin jo saanut vastauksen kysymyksiini ja löytänyt haastattelurunkoni ulkopuolelta teeman, jonka kaikki haastateltavat toivat haastatteluissa esiin.

Huomasin kuitenkin, että yksi haastateltavistani oli jatkanut keskusteluumme videon muodossa ja päätin ottaa vielä videon mukaan aineistoksi, sillä hän jatkoi videolla keskusteluumme ja tarkensi siinä muutamia ajatuksiaan, ja tuntui mielekkäältä ottaa ajatukset osaksi aineistoa. Haastatteluiden päättäminen neljään oli lopulta oikea ratkaisu, sillä sain haastatteluissa valtavasti aineistoa kasaan. Haastateltavat olivat avoimia ja heillä oli paljon kerrottavaa aiheesta eikä minun tarvinnut johdatella keskustelua eteenpäin, sillä haastateltavat ottivat itse suunnittelemiani teemoja mukaan keskusteluun.

Haastattelemani nuoret hyödynsivät digitaalisuutta eri tavoin, joka mahdollisti laajemman digitaalisen kulttuurin tarkastelun. Haastateltavia nuoria aikuisia yhdisti heidän ammattimainen digitaalisuuden hyödyntäminen sisällön tuottamiseen sekä itsenäinen opetteleminen. Päädyin tähän rajaukseen sen takia, että heidän osaamisensa sekä digitaalisuuden käyttö oli jo niin pitkällä, että he osasivat reflektoida omaa kehitystään ja polkuaan tähän hetkeen saakka. Toisaalta myös heidän digitaalisuuden hyödyntämisessä oli tapahtunut jonkinlainen muutos, joka oli tehnyt heistä ammattilaisia tai he olivat itse havainneet toiminnassaan muutoksen, joka oli vienyt eteenpäin. Itsenäinen opetteleminen ja oppiminen valikoitui toiseksi tutkittavaa ryhmää määritteleväksi tekijäksi, jotta löytäisin taustalta muitakin tekijöitä kuin koulutuksen tuoman osaamisen ja toisaalta vapaa-ajan osaaminen olisi hyvin erilaista kuin koulun tuomat digitaaliset taidot.

Haastateltavien etsimiseen sain apua Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskuksesta Verkestä, josta sain konkreettisia ehdotuksia haastateltavista. Lisäksi hyödynsin omaa YouTube-ympäristön tuntemustani etsiessäni sopivia haastateltavia videoiden puolelta. Haastateltaviksi valikoitui neljä nuorta naista, jotka kaikki tekivät hyvin erilaista videomuotoista sisältöä YouTubeen. Sen lisäksi heillä oli erilaisia sosiaalisen median sovelluksia käytössään sekä muita alustoja, joille he tuottivat esimerkiksi tekstimuotoista sisältöä. Yksi haastateltavista tuotti myös sisältöä peliympäristöissä.

Haastattelut toteutin teemahaastatteluina. Haastattelun teemat suunnittelin viitekehyksen avulla ja nostin sieltä keskeisiä teemoja, joista halusin kuulla haastateltavilta tarkemmin. Käytin teemoittelussa hyödyksi Van Dijkin (2012, 196) digitaalisuuden

pariin pääsyn neljää vaihetta, jotka kuvasivat digitaalisuuden käytön muotoutumista ja polun rakentumisen vaihteita. Suunnittelin etukäteen teemapohjan haastatteluihin ja teemoihin tarkentavat avainsanat, jos keskustelu ei lähtisi sujumaan. Haastattelut kuitenkin sujuivat todella hyvin ja haastateltavilla riitti kerrottavaa kaikista teemoista. Teemat olivat samat jokaiselle haastateltavalle ja suunnittelin eteneväni kyseisessä järjestyksessä, mutta keskustelun edetessä haastateltava saattoikin siirtyä puhumaan jo toisesta teemasta ja muutin haastattelutilanteessa keskustelun mukaan järjestystä. Jätin haastateltavalle tilaa enkä nojautunut pelkästään suunnittelemini teemoihin ja apusanoihin. (Tuomi & Sarajärvi 2006, 77–78.)

Koska haastateltavani olivat asiantuntijoita omassa kulttuurissaan, päädyin puolistrukturoituun haastatteluun. Teemojen avulla jäsentäisin haastattelua ja kysyin samoista teemoista kaikilta, mutta tilanteen mukaan esitin tarkentavia kysymyksiä. Toisaalta he olivat oman tekemisensä ammattilaisia ja osasivat sanoittaa omaa tarinaansa, mutta suunnittelemani teemat auttoivat jäsentämään ja hahmottamaan haastattelua ja sitä kautta heidän omaa polkua tähän hetkeen. Selvältä kehityskaareltakin tuntuneesta polusta saattoi löytyä kohtia, joissa oli tehnyt valintoja eteenpäin, ja joita ei välttämättä muuten tiedostaisi tai tulisi miettineeksi. Eräs haastateltavani totesikin, ettei ole aiemmin pohtinut asiaa näin syvällisesti ja miettinyt omaa tarinaansa tai miten oli päätyntä yrittäjäksi videotuotannon pariin. Haastattelun jälkeen hän kuvasi YouTube-kanavalleen videon, jossa jatkoi haastattelussa läpi käytyjen asioiden pohdiskelua kameralle ja seuraajilleen. Videolla hän kertoi miten oli löytänyt oman juttunsa ja suunnan mitä haluaa tehdä. Hyödynsin videota aineistona neljän haastattelun lisäksi.

### **4.3 Menetelmä ja aineiston käsittely**

Toteutin aineiston analyysini sisällönanalyysia hyödyntäen. Sisällönanalyysi on tekstianalyysia, jossa tarkastellaan inhimillisiä merkityksiä ja niiden suhdetta laajempaan kontekstiin. Sisällönanalyysin avulla pyritään luomaan tiivistetty ja sanallinen kuvaus aineiston sisällöstä. (Tuomi & Sarajärvi 2006, 105–108.) Alasuutarin (1994, 46) mukaan laadullisen tutkimuksen ja kulttuurintutkimuksen välillä on yhteys, sillä molemmissa pyritään ymmärrettävään selittämiseen. Selityksien ei oleteta olevan universaaleja sääntöjä, vaan yritetään paikallisesti selittää historiallisesti ja kulttuurisesti ymmärretty asia.

Haastateltavani kertoivat haastatteluissa itselle merkityksellisistä ominaisuuksista digitaalisessa kulttuurissa ja tarkastelivat omaa polkuaan tässä sosiaalisessa ja kulttuurisessa kontekstissa. Tuomen ja Sarajärven (2006, 106) mukaan osa tutkimuksista, jotka on toteutettu sisällönanalyysillä, perustuvat maailmasuhteeseen, jossa ajatellaan todellisuuden tajuamista inhimillisenä tapana ja näkymättömän ymmärtämisenä. Ihminen oman kokemuksensa kautta tarkastelee maailmaa ja niin sanotusti puhuu maailman sisältä. Oman kokemuksen kautta ymmärtää maailmaa, eikä ole paikkaa, josta voisi nähdä enemmän. Näin ajateltuna haastateltavani tarkastelevat oman kokemuksen kautta digitaalista kulttuuria ja ympäröivää yhteiskuntaa ja osallisuutta suuremmassa kokonaisuudessa. Heidän kokemuksensa tuovat näkyväksi sen, millaisia asioita kulttuurin sisällä on, sen sijaan, että he tarkastelisivat kulttuurin todellisuutta sen ulkopuolelta.

Analyysin avulla aineistosta luodaan selkeä ja tiivis kuvaus tutkittavasta ilmiöstä (Tuomi & Sarajärvi 2006, 110). Analyysini oli teoriasidonnainen eli analyysissa hyödynnettiin teoreettista viitekehystä, mutta en suoranaisesti testannut mitään teoriaa (Tuomi & Sarajärvi 2006, 98). Osallisuuden teoreettinen viitekehys kuitenkin auttoi analyysin tekoa sekä aiheen ja aineiston hahmottamista luomalla kehystä siitä, miten hahmottaa osallisuutta ja auttaa keskittymään relevanttiin sisältöön.

Aloitin analyysin tekemisen tarkastelemalla mitä aineistoni sisältää ja miten se jäsenyisi hallittavammaksi. Siirryin tarkastelemaan aineistoa teorian kautta ja katsoin miten aineisto mahdollisesti eroaa tai sopii teoreettisen viitekehyksen luomien odotusten kanssa. Päädyin tähän valintaan sen takia, että digitaalisuuden osalta kehitys on todella nopeaa eikä teoria välttämättä eläisi ajassa mukana. Aineistosta voisi löytyä myös sellaisia asioita, joita teoriani ei huomioi. Teoria toimi yleisenä kehyksenä, mutta aineistolle jätetty tila mahdollisti myös uusien digitaalisen osallisuuden muotojen tai piirteiden esille tulon, joita aiempi tutkimus ei vielä tuntisi. Kiviniemen (2010, 74–75) mukaan laadullinen tutkimus voidaan nähdä tutkittavan ilmiön käsitteellistämisenä, jossa aineiston analysoinnin kautta löydetään teoreettiset ydinkategoriat ja suunta teorialle. Teoreettinen viitekehys muotoutuu tutkimusprosessin aikana ja täsmentyy tutkimuksen edetessä ja analyysin alussa tehdyt käsitteellistämiset saattavat muuttua työn edetessä.

Laadulliseen analyysiin kuuluu havaintojen pelkistäminen ja arvoitusten ratkaiseminen. Havaintojen pelkistäminen käsittää aineiston tarkastelun teoreettisen viitekehyksen kautta sekä havaintojen yhdistämisen. Teoreettisen viitekehyksen kautta tarkasteltuna aineisto pelkistyy hallittavammaksi ja vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Havaintojen yhdistämisellä selkiytetään havaintoja etsimällä havainnoista yhteisiä piirteitä, jotta saadaan hallitumpi havaintojen joukko. Havaintojen yhdistäminen perustuu ajatukseen, että aineistoista löytyy esimerkkejä samasta tutkittavasta ilmiöstä ja nämä yhtäläiset esimerkit muodostavat tutkittavan kokonaisuuden. Aineistojen esimerkit poikkeavuuksista suhteutetaan koko aineistoon, sillä poikkeavuudet rikkovat säännön. Jos keskittyy liikaa tarkastelemaan aineiston moninaisuutta ja erotteluiden tekemiseen, on vaikea muodostaa sääntöä, jossa havainnot liittyvät toisiinsa. Havaintojen pelkistäminen auttaa keskittymään tutkimuksen kysymyksenasetteluun ja hallitsemaan havaintojen joukkoa. (Alasuutari 1994, 30–34.) Arvoitusten ratkaisemisella Alasuutari (1994, 34–35) tarkoittaa tulosten tulkintaa tutkittavasta ilmiöstä, jossa pelkistämällä saatuja havaintoja tarkastellaan suhteessa muuhun tutkimukseen.

Litteroidun aineiston koodaamisen toteutin osittain teorialähtöisesti ja osittain aineistolähtöisesti. Aineiston koodaamisessa hyödynsin Van Dijkn (2012, 196) neljän pääsyn vaiheen luokittelua: motivaatio, materiaallinen tai fyysinen pääsy, taidot sekä käyttö. Luokittelu antoi tarttumapintaa aineiston käsittelyyn ja hahmotti digitaalisuuden piiriin pääsyä välinekeskeisyyttä laajemmin. Koodaamiseen hyödynsin ATLAS.ti –ohjelmaa, jonka avulla aineiston käsitteleminen oli järjestelmällistä ja systemaattista. Ennen koodaamisen aloittamista luin aineiston läpi, jotta muistaisin millaisista teemoista haastatteluissa keskusteltiin. Koska toteutin haastattelut puolistrukturoituina haastatteluina, olivat kaikki haastattelut hieman erilaisia ja keskusteluissa ilmeni myös sellaisia teemoja, joita en ollut suunnitellut haastattelurunkooni. Analyysiyksiköksi valitsin kappaleen, jotta saisin tarkasteltua koodin kautta yhtä kokonaista ajatusta yhden sanan sijaan. Joukkoon tuli myös muutama lause, jotka kuvasivat tiiviisti jonkin ajatuksen tai ilmauksen.

Koodauksessa päätin hyödyntää digitaalisuuden pääsyn vaiheita, joita hyödynsin myös haastattelurungossa. Näin saisin jäsennettyä heidän polkuaan teemojen kautta. Muuten koodasin aineiston aineistolähtöisesti. Koska olin jo perehtynyt teoriaan ennen



haastattelujen tekoa, vaikutti teoria jossain määrin taustalla. Yritin kuitenkin keskittyä aineistoon ja tarkastella mitä aineisto kertoo. Aineiston koodauksen jälkeen siirryin aineiston klusterointiin eli ryhmittelyyn. Kävin koodeja läpi ja tarkastelin mitä yhtäläisyyksiä ilmauksista löytyy, joiden perusteella ryhmittelin koodit alaluokiksi. Klusteroinnin jälkeen siirryin abstrahointiin eli käsitteellistämiseen, jossa yhdistelin alaluokkia yläluokkia. Abstrahoinnissa erotetaan olennainen tieto tutkimuksen kannalta käsitteiksi, jotka yhdistää sen laajempaa teoreettiseen kontekstiin. (Tuomi & Sarajarvi 2006, 112.) Tässä vaiheessa hyödynsin teoreettista viitekehystäni uudelleen ja jäsensin yläluokkia tutkimuksen kautta, miten yläluokat sopisivat osallistumisen ja osallisuuden määritelmiin ja mitä uutta aineistoni kertoo, joka voisi ohjata teoriaa eteenpäin.

#### **4.4 Tutkimuksen eettinen pohdinta**

Haastateltavani puhuivat hyvin avoimesti ja yksityiskohtaisesti omasta tarinastaan. Syvällisten haastatteluiden ansiosta aineistoa syntyi runsaasti, ja tarinat muuttuivat hyvin tunnistettaviksi yksityiskohtineen. Vaikka haastateltavani eivät ole esimerkiksi YouTuben näkyvimpiä toimijoita tai muuten esillä julkisuudessa, ovat he silti julkisia toimijoita, joita seuraa lukuisat ihmiset. Haastateltavat voivat olla helposti tunnistettavia omissa piireissään, joka minun täytyi huomioida analyysia tehdessä. Haastateltavat olivat hyvin avoimia haastatteluissa ja puhuivat sellaisistakin asioista, joista eivät välttämättä haluaisi esimerkiksi heidän seuraajiensa tietävän.

Haastateltavillani oli oma tapansa tehdä sisältöä ja kahdella haastateltavistani harrastuksensa kautta aika erityinen aihe, josta he tekivät sisältöä. Vastaavia sisällöntuottajia, jotka olisivat tehneet jo vuosia sisältöä, ei ole niin montaa etteikö haastateltavia voisi tunnistaa esimerkiksi harrastuspiirin keskuudessa. Kaikki haastateltavani olivat naisia, joka voi pelisisältöä tuottaneen haastateltavan kohdalla lisätä tunnistettavuutta. Hän voi olla hyvinkin nopeasti tunnistettava henkilö ja erottua muista pelaajista muulla tuottamallaan sisällöllä. Sisältö, jolla hän oli aloittanut sisällön tuottamisen, ei ole kovin yleistä ja sen yhdistäminen pelaamiseen voi olla Suomessa harvinaistakin.

Haastateltavien tunnistettavuuden takia anonymisoin aineistosta tunnistettavia kohtia. Haastateltavien harrastukset olivat osa sisältöä, jota he tuottivat, ja niiden kautta heidät

voisi tunnistaa. Anonymisoin aineiston muuttamalla heidän harrastuksensa toisiin niin, ettei lainauksen merkitys kuitenkaan muuttuisi, mutta lainaus ei kuitenkaan paljastaisi mistä he tarkkaan ottaen tekivät sisältöä, ja mikä harrastus tai lajin muoto olisi kyseessä. Näin heitä ei voisi löytää lainauksien perusteella ja pystyin käyttämään suoria lainauksia heidän haastatteluistaan.

Haastateltava, joka kuvasi haastattelun jälkeen videon kanavalleen, jatkoi käymäämme keskustelua videolla seuraajilleen. Videolla hän kertoi osallistuneensa pro gradu - tutkielmaan haastattelun muodossa, mutta ei kertonut tarkemmin tutkielmastani videolla. Haastateltavan anonymiteetin suojelemiseksi päätin, etten käytä videosta suoria lainauksia, koska haastateltavan video yhdistäisi hänet muihin lainauksiin ja hänet saattaisi tunnistaa lainauksista julkisen videon takia. Toisaalta hän itse avoimesti kertoi videollaan haastattelusta, jolloin hän ei enää ole niin anonymi haastateltava ja joku videon nähneistä voisi ymmärtää hänen osallistuneen juuri tähän tutkielmaan teemojen kautta. Halusin kuitenkin pitää hänet tunnistamattomana, vaikka joku videon nähnyt hänet lopulta tunnistaisikin.

## 5 Analyysi ja tulokset

Analyysini oli teoriasidonnainen (Tuomi & Sarajärvi 2006, 98) eli hyödynsin teoreettista viitekehystäni, mutta jätin tilaa aineistolähtöisyydelle. Sisällönanalyysia tehdessä huomasin, että teoreettisesta viitekehystäni digitaalisuuden pariin pääsyn vaiheista jäi uupumaan fyysinen ja materiaallinen pääsy eli välineet ja ohjelmistot. Välineistä ei juuri kukaan haastateltavista puhunut, joka voi tarkoittaa sitä, ettei niitä koettu keskeisiksi tekijöiksi oman tekemisen kehittymisessä. Ohjelmistoista puhuttiin niiden käytön oppimisen kautta, mutta ei siitä oliko ohjelmistoja saatavilla. Haastateltavilla oli myös alusta asti käytössä ilmaisia ohjelmistoja, jonka takia heidän ei tarvinnut hankkia sisällön tuottamista varten erillisiä ohjelmistoja.

Analyysiluvussani käsittelen ensin haastateltavien käytön muuttumista ammattimaisempaan suuntaan, jonka jälkeen tarkastelen asioita, jotka ovat motivoineet kokeilemaan sisällön tekemistä ja innostaneet jatkamaan. Sen jälkeen käyn läpi heidän osaamisen kehittymistä ja miten he ovat itsenäisesti opetelleet sisällön tekemistä ja oman toiminnan määrittelyä. Tämän jälkeen tarkastelen millaisia eettisiä valintoja he ovat määritelleet tekemiselleen ja miten he vastaavat omista määritelmistään.

### 5.1 Sisällöntuottamisen aloittaminen

Van Dijkin (2012, 201) mukaan käyttö on yksi digitaalisuuden pääsyn vaiheista. Niin sanotut tehokäyttäjät (Holm Sørensen 2010, 56) käyttävät digitaalisuutta osana arkielämän vuorovaikutusta ja kommunikointia. Haastateltavat ylläpitivät useampaa kanavaa samaan aikaan ja tuottivat sisältöä erilaisille alustoille. Kanavat olivat myös keino olla yhteydessä muihin ihmisiin ja seuraajiin, joiden kanssa vuorovaikutus saattoi rakentua pelkästään digitaalisten alustojen varaan.

Kaikki haastateltavat olivat aloittaneet sisällön tuottamisen perustamalla blogin. Osalla blogin tekeminen oli jatkunut vuosia tähän päivään saakka ja osalla digitaalisen kulttuurin muoto oli vaihtunut jo toiseen. Myös ne haastateltavat, jotka kirjoittivat edelleen blogiaan, olivat perustaneet YouTube-kanavan blogin rinnalle ja tekivät

videomuotoista sisältöä. Haastateltavilla oli käytössä myös muita sosiaalisen median sovelluksia, kuten Instagram ja SnapChat, joihin tuotettiin omaa sisältöä.

Haastateltavien tarinoissa oli yhteneväisyyksiä sen osalta, miten kaikki oli lähtenyt liikkeelle digitaalisuuden hyödyntämisen osalta. Innostus ja kiinnostuminen jostain uudesta oli herättänyt mielenkiinnon ja saanut heidät kokeilemaan uutta. Yksi haastateltava oli päässyt kokeilemaan blogin tekemistä nuorten illoissa ja innostus lähti yhdestä kokeilusta.

*H3 se lähti sillä että tosiaan ysin syksyllä*

*H3 juuri ennen kun täytin 15 niin meil oli seurakunnan nuorten ilta*

*H3 tai meil oli joka viikko just silleen et oltiin vaan hengattiin siellä kerhotilalla ja*

*H3 ja sit*

*H3 siellä yks mun kaveri niinkun kirjotti niinkun seurakunnan blogiin*

*H3 tai siel oli niinku sellasii nuorten terveisii ja*

*H joo*

*H3 sellasta ja*

*H3 ja sit niinku jokainen tyyliin kirjotti pari lausetta sinne*

*H3 ja sit mä olin silleen et hei vois alottaa blogin*

*H3 sit mä menin kotiin ja sit mä alotin blogin*

Toisella blogin kirjoittajalla taas oli taustalla erilaisten tarinoiden kirjoittamista ja kirjoittaminen tuntui luontevalta muodolta ilmaista itseään. Siitä huolimatta hän ei uskonut blogin kirjoittamisen jatkuvan alkuinnostuksen jälkeen, niin kuin monen muun asian kanssa oli ollut tapana käydä. Bloggaaminen oli kuitenkin jatkunut vuosia ja jatkui edelleen.

Haastateltavat mainitsivat, että he eivät olleet seuranneet aktiivisesti blogeja tai YouTubea ennen aloittamista eivätkä välttämättä oikein edes tienneet mitä olivat aloittamassa, vaan lähtivät suoraan tekemään omaa sisältöä. Nuorille mediaympäristöissä toimiminen näyttäytyy tekemällä oppimisena formaalin opiskelun sijaan (Livingstone 2002, 198). Muiden seuraaminen oli saattanut tulla mukaan myöhemmin, jolloin ideoita oli ammennettu esimerkiksi blogien ulkoasuista ja ilmeistä, mutta hyvin vähän seurattiin muiden sisällöntuottajien kanavia. Ajan puute mainittiin

yhdeksi syyksi miksi muiden sisältöä ei seurattu sekä kiinnostuksen puute. Oman sisällön tekeminen ja sosiaalisen median kanavien päivittäminen veivät niin paljon aikaa, etteivät he ehtineet paneutumaan muiden sisältöön. Oman sisällön tuottaminen oli myös kiinnostavampaa kuin muiden kanavien seuraaminen. Toisaalta itseä kiinnostavaa ja oman tyylistä sisältöä saattoi olla vaikea löytää. Yksi haastateltavista kertoi lukeneensa muutamaa blogia välillä. Muiden blogeista löytyi ideoita oman blogin tekemiseen, mutta blogien seuraaminen myös auttoi löytämään ja vahvistamaan omaa tyyliä sisällön tuotannossa.

Jokaisella haastateltavalla digitaalisuuden käyttö oli muovautunut ajan myötä erilaiseksi. Alussa sisällön tekeminen saattoi olla hyvin satunnaista ja epäsäännöllistä. Innostuksen kasvaessa ja rutiinin löytyessä sisältöä alettiin tuottaa säännöllisempään tahtiin. Yksi haastateltavista mainitsi, että alussa hän teki sisältöä joka päivä, kunnes vähän väsähti tahtiin, jonka jälkeen tuli pidempi tauko, jolloin sisältöä ei tullut blogiin ollenkaan. Tämä auttoi määrittelemään toteutettavan tahdin työn tekemiselle sekä omalle jaksamiselle. Kun työskentelyyn muodostui selkeämpi rutiini ja omaa jaksamista tukeva maltillisempi julkaisutahti, sisällön tuottamisesta tuli mielekkäämpää ja säännöllisempää. Taitojen ja tietojen karttumiseen oli tarvittu toistamista ja harjoittelemista, joiden kautta oli löytynyt oma tapa tuottaa sisältöä ja tarvittavat tietotaidot oman tekemisen määrittelyyn (Sintonen 2012, 47).

Myös lukijoiden määrän kasvu ja blogin tunnettavuus olivat tuoneet intoa tehdä sisältöä säännöllisemmin ja määritellä sisällön tuottamisen tahdille omia vaatimuksia.

*a et sillon niinku kaikki ties jotka seuraa blogeja et mikä on mun blogi niin kylhän sitä sillon jo alko tekee sillai et mä halusin joka toinen päivä tehdä postauksen*

Kotilainen ja Rantala (2008, 131) näkevät, että tietoisuus yleisöstä, oli se sitten vertaiset nuoret tai laajempi yleisö, tuo vaikuttamisen tunteen. Osallisuuden kulttuuriin kuuluu sosiaalisen yhteyden tunteminen muiden kanssa ja tunne siitä, että omalla osallistumisella on merkitystä (Jenkins 2009, 6), joka voi muodostua yleisön tiedostamisella. Yhteys muiden kanssa voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että välittää mitä muut ihmiset ajattelevat siitä mitä on itse luonut.

Pikkuhiljaa sisällön tekemisen edetessä mukaan oli tullut muita sosiaalisen median muotoja. Esimerkiksi bloggaajat olivat aloittaneet blogin rinnalle videosisällön tuottamisen tai vaihtaneet kokonaan tekstin tuottamisesta videoiden tekemiseen. Digitaalisuuden hyödyntäminen oli monipuolistunut muun muassa sosiaalisen median kehittymisen myötä, joka mahdollisti sisällön tekemisen reaaliaikaisemmin esimerkiksi SnapChattiin. Monipuolistuneet sisällöntuotannon mahdollisuudet ja niistä tietoisiksi tuleminen olivat innostaneet kokeilemaan uusia juttuja ja sovelluksia, tai tekemään jotain erilaista.

Kaikki haastateltavat tekivät videomuotoista sisältöä ja videoiden tuomat mahdollisuudet nousivat monen haastateltavan kohdalla esiin. Haastateltavat kokivat, että kirjoittamalla ei pysty kuvaamaan samalla tavalla asioita kuin liikkuvalla kuvalla, ja videot toimivat erilaiseen sisällöntuotantoon paremmin. Yksi haastateltavista mainitsi että, esimerkiksi valmennusvideoilla voi konkreettisesti näyttää sen mitä teki luistelutunnilla, jota olisi vaikea sanallisesti kertoa blogissa. Videolla voi myös tuoda lisäsisältöä kirjoitettuun blogitekstiin tai julkaista yksittäisen videon ilman tekstiä, jolloin blogistakin tulee eläväisempi.

Haastateltavat kertoivat erilaisista tavoista jakaa omaa sisältöä niin videon, kuvan kuin tekstin muodossa. Tehokäyttäjät luovat digitaalisen median avulla uusia tapoja kommunikoida ja toimia yhdessä sekä tapoja käyttää mediaa hyväksi (Holm Sørensen 2010, 56). Yksi uusista tavoista on jakamisen uudet muodot, jotka mahdollistavat sisältöjen ja ideoiden jakamisen niin paikallisesti kuin globaalistikin (mm. Carlsson 2010, 9; Van Dijk 2012, 223; Sintonen 2012, 11). Digitaalinen teknologia on mahdollistanut oman tekemisen jakamisen muille niin suoran striimin kuin tuotetun sisällön avulla. Oma sisältö ja tekemistä jaetaan muiden nähtäväksi ja kuultavaksi, sen sijaan, että sisältöä tehtäisiin vain itselle. Erilaiset julkaisualustat mahdollistavat sisällön jakamisen niin reaaliaikaisestikin kuin valmiina editoituna sisältönä.

Yhdistävä tekijä haastateltavien sisällöissä oli oman harrastuksen jakaminen muille. Yksi haastateltavista kuvasi YouTube-kanavalle tekemäänsä musiikkia. Hän halusi jakaa uuden kappaleen heti sen valmistuttua videolla muille, vaikka oman teoksen näyttäminen muille myös jännitti paljon. Videon jakaminen oli kuitenkin tärkeä osa musiikin tekemistä sekä palautteen saamista tuotannosta.

Toinen haastateltava taas oli ottanut reaaliaikaisen striimauksen osaksi harrastusta ja hyödynsi sitä mahdollisuutena jakaa omaa materiaalia jo tekohetkestä alkaen juuri siinä hetkessä eikä vasta sitten, kun teos oli valmis. Hän oli löytänyt itselleen uuden tavan tuottaa sisältöä striimaamalla maalaamistaan ja siitä oli muodostunut tapa tuottaa sisältöä.

*H2 sit mä kokeilin sitä sillä tavalla että mä jaoin mun maalaamista digitaalisesti netissä ja sit porukka innostu siitä ne ei ollut nähnyt mitään vastaavaa et mitä ihmettä et maalataan oikeesti ja sit chatti oli siinä ja*

*H2 ja kaikkee ja se niinku lähti siitä*

*H2 mä jaoin mun mun niinkun luovaa prosessia muille ja*

*H2 ja sit porukka oli tekee mieli maalaa kun säki maalaat mä olin et joo niinku et eiks ookin siistii*

Striimaus yhdistyi myöhemmin myös pelaamiseen ja muuhun toimintaan, kun striimauksesta oli tullut mielekäs tapa tuottaa sisältöä. Striimaaminen eli suoratoisto tarkoittaa verkossa suoraan katsottavaa videota. Erilaiset palvelut mahdollistavat nykyisin omien striimien ja muiden lähetysten tekemisen. Yksi striimien muoto on digitaalisiin peleihin keskittyvät pelistriimit, joissa seurataan pelaajaa ja ruudulla näkyvää pelattavaa peliä, ja mahdollisesti myös kommunikoidaan keskustelumahdollisuuden kautta. (Tuominen 2018.)

Striimauksesta oli tullut osa jokapäiväistä elämää eikä sitä tarvinnut erikseen suunnitella, vaan sen tekeminen oli luonteva osa arkea. Osa haastateltavien sisällöstä oli suunniteltua ja prosessimaisesti tuotettua, mutta osa oli siinä hetkessä tehtyä ja suunnittelematonta sisältöä. Haastateltavat puhuivat hetkessä elämisestä tai olemisesta, joka tarkoitti muun muassa, että yhdessä hetkessä tulee ajatus sisällöstä mitä voisi tehdä ja julkaista tai kuvataan elämää juuri sellaisenaan muille.

*H2 mä vaan olin niinku tuolla menos kampaajalle otin vaan yhtäkkiä puhelimen esiin ja voiski tehdä tämmösen tempauksen et kuvaan täs nyt vaan*

*H2 ei tarvinnu mitään skriptii ei tarvinnu mitään isoja kameraa tai mitään tämmöstä et se oli vaan sitä mun elämää mitä mä tein ja siit tuli video*

Omia ajatuksia, arvoja ja käsityksiä jaetaan ja vertaillaan erilaisilla digitaalisilla alustoilla. Nämä toimintakentät ovat tulleet osaksi arkisia käytäntöjä ja sitä kautta osa arkipäivän rutiineja. Nuoret liikkuvat erilaisten ympäristöjen välillä ilman, että siirtyvät johonkin digitaaliseen maailmaan. Välillä voidaan toimia fyysisessä reaaliympäristössä ja välillä digitaalisessa ympäristössä, mutta myös samanaikaisesti molemmissa. (Sintonen 2012, 14.)

## **5.2 Motivaatio jatkaa sisällöntuottamista**

Van Dijkin (2012, 197) mukaan motivaatio on ensimmäinen vaihe digitaalisuuden pariin pääsystä. Ilman motivaatiota digitaalisuuden hyödyntäminen voi jäädä kokonaan tai loppua alkuinnostuksen jälkeen. Motivaatio on siis keskeinen tekijä käytön aloittamisen suhteen, mutta myös ylläpitää toimintaa.

Haastateltavat mainitsivat erilaisia asioita, jotka olivat motivoineet jatkamaan tekemistä. Keskeistä oli mielekkään tekemisen löytäminen, joka innosti jatkamaan, vaikka muut harrastukset tai työt veivät paljon aikaa. Mielenkiinnon ohjaamassa osallistumisessa mahdollisuus seurata omia kiinnostuksen kohteita ja toteuttaa niitä ovat keskeisessä roolissa (Ito ym. 2009, 73).

Jopa haastateltavat, jotka tekivät videosisältöä yrittäjänä muille tahoille, pitivät oman sisällön ylläpitämistä ja kehittämistä tärkeänä. Oman kanavan koettiin olevan se paikka, josta kaikki oli lähtenyt, vaikka oman kanavan kasvattamisen osalta ei muuten olisi ollutkaan suuria tavoitteita. Yksi haastateltava kuvasi omaa kanavaa jopa ”pyhäksi paikaksi” tämän johdosta. Kanava oli toiminut yrittäjyyden alkuna ja oli myös siinä mielessä tärkeä itselle.

Toisaalta motivaation lähteenä oli myös mahdollisuus vaikuttaa ja olla esillä median kautta. Yksi haastateltavista sanoikin hyvin suoraan, että ei sisältöä tehdä vain itselle, vaan taustalla on halu olla näkyvillä ja myös muut haastateltavat mainitsivat näkyvillä olon mahdollisuuden. Muiden sisällöntuottajien motivaation synnyttäviin tekijöihin suhtauduttiin jopa hieman kriittisesti, jos sisältöä kerrottiin haluavan tehdä vain itselle.



*H4 ja mun mielestä se on ihan vale jos joku sanoo et hei mä kirjotan blogia vain itelleni koska ethän sä silloin kirjottais sitä julkisena*

*H niin*

*H4 ainahan siinä on siis se että haluu*

*H4 haluu olla näkyvillä tai haluaa vaikuttaa muihin tai*

*H4 haluu saada huomiota tai mikä nyt ikinä sit onkaan se*

*H4 mitä ei oo ehkä helppo myöntää mut se on aina siellä taustalla*

Kriittisesti suhtauduttiin myös niihin, joiden motivaationa koettiin olevan pelkästään seuraajien kerääminen ja sellaisen sisällön tekeminen, jolla saisi eniten huomiota. Esimerkiksi dramaattisella otsikoinnilla kerättiin katsojien huomiota omaan videoon runsaan sisällön tarjonnan seasta.

*H1 tavallaan ei mua tietenkään haittais jos se kanava kasvais mut tavallaan*

*H1 niinku suomessa tällä hetkellä ehkä niinku*

*H1 mulla on semmonen olo että se että sä menestyt youtubessa on niinku*

*H1 aa sä teet hirveitä klikkiotsikoita ja tämmöstä tosi niinku dramaattista melkein kuolin ja tämmösillä otsikoilla*

Omaa sisältöä ei haluttu tehdä sen perusteella mikä keräisi parhaiten seuraajia, ja kasvattaisi sitä kautta omaa kanavaa. Seuraajamäärien ja tunnettavuuden kasvaminen ei ollut kenenkään haastateltavan mielestä huono asia, mutta haastateltavat olivat tarkkoja siitä, millä ehdoin tunnettavuus kasvaisi. Sisältöä haluttiin tehdä omilla ehdoilla ja itselle tärkeistä asioista eikä tietoisesti vain niistä asioista tai sillä tyyllillä mikä oli suosiossa. Jamesin (2009, 60) mukaan verkossa oman uskottavuuden esittäminen voi olla vaikeampaa kuin kasvokkaisessa kohtaamisessa, minkä takia osallistumista ja tuotettua sisältöä arvioidaan myös uskottavuuden näkökulmasta. Haastateltavat tuntuivat olevan melko tietoisia omasta tyylistään ja tavastaan tehdä sisältöä ja puhuivat siitä paljon.

Haastateltavat osasivat myös tunnistaa omasta sisällöstään piirteitä, jotka keräsivät katsomiskertoja. Oman sisällön katsomiskertojen avulla arvioitiin, mitkä sisällöt olivat kiinnostavia katsojien mielestä ja mitkä eivät.

*H2 sit innostu siitä*

*H2 lähti tekee säännöllisesti sisältöä se oli vähän semmosta et kattoo nyt et miten nää omat sisällöt niinku oikein et miten ne kerää katsojii ja sit vähän niinku oppi siitä myös sen et mikä niinkun puree porukkaan ja mikä on semmosta niinku mikä ei ehkä pure niin hyvin mut et sit mua alko vähän harmittaa se et että mä tiesin jo etukäteen et tuleeks tää video saamaan paljon niinku kattomiskertoi vai ei*

*H joo*

*H2 ja sit huomaa sen et minkä tyyppiset sisällöt nää on just semmost niinkun hölölölölöö höpöhöpö sisältöjä mitkä trendaa tämmönen niinku*

*H nii ymmärrän*

*H joo*

*H2 mut sit semmoset jutut missä sulla on oikeesti jotain sanomista niin ku et niinku kiusaaminen ei kukaan ketään ei kiinnosta*

*H2 miks*

Sisällöt, joissa ei ollut niin tärkeää sanottavaa olivat suositumpia ja sisällöt, joissa oli enemmän sanottavaa jäivät vähemmälle huomiolle. Pohdinta omasta sisällöstä ja katselukertojen seuraaminen saattoivat kuitenkin vahvistaa omaa käsitystä sisällöstä, jota haluaisi tehdä ja viedä sisältöä enemmän siihen suuntaan.

### **5.2.1 Innostuminen ja kehittyminen**

Haastateltavat kuvasivat itseään innostujiksi. Uusista asioista innostuttiin nopeasti ja niihin mentiin helposti mukaan, mutta innostus saattoi lakata yhtä nopeasti kuin alkoikin ja innostus ei välttämättä kestänyt kovin pitkään. Kun innostuminen jatkuikin pidempään, siitä tuli itselle tärkeä juttu ja siihen haluttiin panostaa kunnolla.

*H1 tai silleen mä oon ehkä vähän ihmisenäkin semmonen että jos mää niin ku keksin jonkun jutun ja sitte mää niin ku uppoudun siihen tosi täysii*

*H1 ja sitte mää tavallaan otan sen aika tosissaan tai sillai että mä aina aattelen noniin että nyt tästä tulee tällanen kunnan juttu*

Digitaalisen toiminnan kohdalla haastateltavien innostus ei loppunutkaan heti, vaan tekeminen oli jatkunut vuosia, ja uusia muotoja ja julkaisualustoja oli tullut lisää. Ito

ym. (2009, 15–16) esittivät, että nuorten median osallistuminen voidaan jakaa niihin toimintoihin, joita ohjaa ystävyys ja niihin, joita ohjaa mielenkiinnon kohteet ja kiinnostukset. Mielenkiinnon ohjaamaa tekemistä motivoi oma innostus aiheesta ja halu syventyä siihen enemmän, tietoa etsien ja itsenäisesti opiskellen.

Haastateltavien kohdalla kiinnostus aiheesta oli motivoinut jatkamaan tekemistä ja kokeilemaan uudenlaisia asioita. Uudet digitaalisen toiminnan muodot olivat tuoneet innostusta lisää herättämällä kiinnostuksen erilaisen tekemisen suhteen. Uudenlaiset digitaalisuuden muodot ja mahdollisuudet veivät tekemistä uuteen suuntaan ja sisältö saattoi muuttua hyvinkin erilaiseksi tai erilaisten julkaisukanavien määrä kasvoi. Sisältöä tuotettiin monen eri kanavan kautta ja sisältöjen tyyli tai aiheet saattoivat erota toisistaan. Yksi haastateltavista oli aloittanut alun perin striimaamalla maalaamistaan ja kerännyt sitä kautta seuraajia. Sen jälkeen hän kiinnostui tubettamisesta ja löysi siitä uuden jutun, jota kokeilla.

*H2 jossain vaiheessa tuli semmonen ajatus et mä kuulin livestriimaamisesta näistä livelähetysten tekemisestä ja mul oli semmonen ajatus mä en niinku tarkalleen tiedä mitä toi juttu on mut mä haluan tehdä sitä mä haluan kokeilla sitä*

*H2 mul on tosi usein et mä en tiedä mitä noi jutut on mut siin on joku juttu joka vaan kutsuu mua luokseen*

*H2 olin työharjoittelussa ja siel tuli vähän semmonen inspis et tube tää on niinku se next thing jotenki ja sit innostu siitä*

*H2 lähti tekee säännöllisesti sisältöä se oli vähän semmosta et kattoo nyt et miten nää omat sisällöt niinku oikein et miten ne kerää katsojii*

Tubettamisen ja striimaamisen lisäksi haastateltava toimi myös peliympäristöissä pelaajana ja pelistriimaajana. Hän hyödynsi sisällön tuottamisessa useampaa erilaista digitaalisuuden muotoa ja kanavaa, ja kokeili erilaisia asioita innostuksen kautta.

Yksi syy jatkaa ja motivaatiota lisäävä tekijä oli kehittyminen ja halu oppia lisää. Haastateltavat kertoivat halunneensa olla parempia siinä mitä tekivät, oppia tekemään uusia asioita ja kehittämään omaa sisältöä ja tyyliä tehdä sisältöä.

*H1 joo kyllä et tavallaan sitä pikkuhiljaa ku alko kehittyä siinä ja sitte alko miettii että*

*H1 mä siis opiskelin viestintää että se kummiski tavallaan liittyy siihen ja sitte olin  
H1 tai siitä tuli semmonen juttu että mä niin ku haluan kehittyä siinä  
H1 ja koko ajan oppia lisää  
H1 mikä se on se sana niinku tämmöstä uteliaisuutta  
H1 että haluaa niinku just oppia kaikkea lisää ja silleen niinku*

Haastateltavat mainitsivat huomanneensa kehitystä melko nopeastikin.

*H2 mut se on siinä se oma viehätöksensä kanssa että*

*H joo*

*H2 kattoo et et vuos sit mä maalasin tälleen ja nyt mä maalaan tälleen menee puolet  
vähemmän aikaa ja näyttää jälki paremmalta*

Toinen bloggaavista haastateltavista mainitsi, että huomasi kehitystä jo kahden kuukauden jälkeen. Teksti alkoi jäsentymään paremmin, kuvat olivat parempia ja sopivampia osaksi blogia, esimerkiksi kooltaan, ja ulkoasu kehittyi visuaalisesti.

Toisaalta kehittyminen tapahtui myös haastamalla itseä sisällön tuottamisessa.

Haastateltava kertoi, että hänestä oli hauskaa rikkoa tabuja kirjoittamalla asioista, joista muut eivät kovin usein kirjoita, kuten kuukautisista tai uskonnosta. Sen lisäksi, että haastateltava kertoi sen olevan hauskaa, hän kertoi tällaisten aiheiden haastavan häntä enemmän kirjoittamisessa, joka motivoi jatkamaan. Aiheita ja niistä kirjoittamista piti pohtia kevyempiä aiheita enemmän ja miettiä miten asian voisi ilmaista, ja mitä siitä haluaa sanoa julkisesti.

### **5.2.2 Ympäristön ja ihmisten vaikutus motivaatioon**

Motivaatiota tekemiseen tuli myös ulkopuolelta. Muuttuneet olosuhteet tai ihmiset ympärillä olivat vaikuttaneet tilanteeseen ja motivoineet jatkamaan tai kokeilemaan uutta. Kaksi haastateltavaa mainitsi ulkomailla asumisen omissa tarinoissaan.

Digitaalisuutta, esimerkiksi videoiden muodossa, oli hyödynnetty oman matkan dokumentoimiseen ja se oli toiminut kanavana näyttää elämää ulkomailta perheelle.

Videoiden lisäksi toinen näistä haastateltavista aloitti myös peliharrastuksen ulkomailla asuessa. Haastateltavat mainitsivat, että aikaa oli enemmän uudessa ympäristössä, joka mahdollisti uuden kokeilemisen. Ajan ja paikan lisäksi mahdollisuus kokeilla ja etsiä

omia mielenkiinnon kohteita ovat tärkeitä tekijöitä mielenkiinnon ohjaamassa tekemisessä (Ito ym. 2009, 73).

Myös muut ihmiset toimivat ulkopuolelta tulevana motivaationa. Yksi haastateltavista kertoi, että hänelle ei pystytty tarjoamaan jatkosopimusta sisällöntuotannon parissa yrityksessä, jossa hän työskenteli aiemmin. Töiden loppuessa häntä kuitenkin kannustettiin ja rohkaistiin jatkamaan sisällöntuottamista ja lopulta hän uskaltautui ryhtymään yrittäjäksi ja työllistämään sillä itsensä. Keskeisin ulkopuolelta tuleva motivaatio haastateltaville oli kuitenkin heidän seuraajansa ja lukijansa. Katsojilta saatu palaute motivoi sisällöntuottajia luomaan lisää sisältöä (Chau 2010). Kaikki eivät välttämättä aina pidä palautetta parhaana tapana kehittää omaa työtään, mutta mielenkiinnon ohjaamissa yhteisöissä suurin osa osallistujista motivoituu kuitenkin siitä, että heidän työtään on katsottu (Ito ym. 2008). Seuraajilta saatu palaute voi myös motivoida kokeilemaan itselle vieraampiakin asioita, joita ei välttämättä kokeilisi muuten.

*H4 niin sillon sä yleensä pyydät että joku kuvaa sitä luistelua jotta sä voit laittaa siihen et hei katsokaa näin se meni et ei oo pelkästään teksti  
H4 ja sit jotenki ihmiset alko kiinnostuu siitä et  
H4 et sit joskus aina teki jonkun sillai siihen valmennuksen ympärille kuvas sieltä hallilta tekemistä mitä se muuta on kun luistelua ja sit tuli hirveesti pyyntöi et voitko tehdä lisää noita tommosia ja mä ensin hirveesti vieroksuin sitä mä en tykänny yhtään niinku kuvata itteeni mä oon ollu tosi ujo nuorempana mut sit se on muuttunu sillai että*

Yleisön kiinnostus sisältöä kohtaan ja heiltä saadut kommentit olivat myös Sintosen ym. (2015) tutkimuksessa yksi motivoiva tekijä sisällön tekemisen jatkamiseen. Palautteen avulla myös opittiin enemmän sisällön tuottajana ja saatiin ideoita videoiden sisältöön. Haastateltavieni seuraajilta saama palaute oli kannustanut kokeilemaan uudenlaisia asioita, joista oli lopulta muodostunut tapa tuottaa uutta sisältöä. Itselle vieraasta asiasta oli tullut osa omaa sisällöntuotantoa, vaikka sitä saattoi aluksi vieroksuakin.

### 5.3 Opitaan määrittelemään ja soveltamaan

Osallistumisen kulttuurissa oppiminen tapahtuu toistamalla auktoriteetin suojissa, jolloin auktoriteetti määrittelee merkitykselliset asiat ja oppija toimii passiivisena vastaanottajana. Osallisuuden kulttuurissa osallinen määrittelee itse merkitykselliset kulttuurin ominaisuudet ja oppii soveltamaan. Osallinen tuottaa uutta luovaa toimintaa, joka vastaa omia määritelmiä ja tunnistaa itse oppimisprosesseja. (Sintonen 2012, 47–48.)

#### 5.3.1 Osaamisen kehittyminen

Pelkkä motivaatio ei kuitenkaan riitä, vaan sisällön tekeminen ja oman kanavan perustaminen vaatii taitoja (Van Dijk 2012, 199). Sisällön tuottaminen vaatii monenlaisia taitoja sisällön tuottamisen eri vaiheissa aina suunnittelusta julkaisuun saakka. Yksin sisältöä tehdessä vastaa koko työn prosessista ja tehtävät ovat hyvin vaihtelevia.

*H1 nyt kun mä teen videoita niin mä ite niinku vastaan suunnittelusta tai käsikirjoituksesta koordinoinnista kuvauksesta editoinnista äänestä kaikista et siinä on niinku aika semmonen niinku palapeli tavallaan mitä pitää niinku ite kiinni et sit tavallaan kun jossakin isoissa produktioissahan noissa on niinku kaikissa tavallaan omat ihmiset*

*H niin*

*H1 niinku eri osa-alueissa*

Jotta sisältöä pystyy tekemään itse, pitää ensin oppia tietämään ja taitamaan perusteet toistamalla ja harjoittelemalla (Sintonen 2012, 47). Haastateltavat olivat harjoitelleet sisällön tekemistä ja digitaalisuuden hyödyntämistä itsenäisesti. Myös lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksessa havaittiin, että nuorten vapaa-ajan mediaharrastamisesta 92 prosenttia tapahtui omaehtoisesti ilman ohjausta (Merikivi ym. 2016, 64). Oppiminen ei siis tapahtunut auktoriteetin suojissa (Sintonen 2012, 47), sillä kukaan haastateltavista ei ollut harjoitellut sisällön tekemistä esimerkiksi koulussa, vaan itsenäisesti tietoa etsien ja kokeillen.

*H2 no oon mä koulus käyny mut ei siellä mitään digitaalist juttuu opeteltu*

*H2 mä ite näin jonkun videon jossain tubessa sillä oli taas vaikutus muhun*

*H2 et vau mitä tää on*

*H2 otin selvää kiinnostuin aloin tekee ite*

Ito ym. (2009, 62–63) mukaan koulussa oppiminen perustuu harjoittelemiseen ennalta määriteltyjen tehtävien mukaan ja nuorten omalle kokeilemiselle ja tekemiselle jää vähän tilaa. Haastateltavien kohdalla oma tila kokeilemiselle ja tekemiselle oli ollut tärkeä osa uuden oppimista sekä innostumisen löytymistä. Innostumisen jälkeen haastateltavat olivat etsineet tietoa, mistä oikeastaan on kyse ja miten voisi itse tehdä sisältöä ja sitä kautta opetelleet muun muassa ohjelmistojen käyttöä.

Kaikki haastateltavat mainitsivat googlettaneensa tietoa kertoessaan, miten olivat opetelleet uusia asioita. Esimerkiksi vieraat termit oli etsitty Googlen hakua käyttämällä ja sen jälkeen lähdetty selvittämään, miten niitä voisi itse kokeilla ja toteuttaa. Ito ym. (2009, 53–54) kuvaamassa puuhastelussa tiedon etsiminen on keskeistä. Tietoa etsimällä haetaan esimerkiksi vinkkejä sisällön tekemiseen tai selvitetään jotain tiettyä asiaa, kuten haastateltavat tekivät vieraiden termien kohdalla. Varsinkin sisällön tuottamista aloittaessa tiedon etsiminen ja puuhastelu mediassa voivat olla olennainen osa alkuun pääsemistä eikä aloittaminen välttämättä vaadi erityistä tietämystä aiheesta etukäteen (Ito ym. 2009, 57).

Googlettamisen lisäksi YouTube oli ollut tärkeä kanava tiedon ja ohjeiden etsimiseen. Hietajärven ym. (2016) tutkimuksessa tieto-orientoituneesta osallisuudesta kertoneet haastateltavat etsivät tietoa esimerkiksi omasta harrastuksestaan. Heidän haastateltavat mainitsivat esimerkiksi tanssin oppimisen videota katsomalla tai konkreettisten vinkkien etsimisen vertaisilta. Myös vuoden 2017 Nuorisobarometrin mukaan (2017, 75–76) nuoret hyödynsivät internetiä omatoimiseen oppimiseen. Nuorisobarometrin vastaajista 75 prosenttia oli opiskellut omatoimisesti tietokoneen tai internetin avulla, kun vastaajilta kysyttiin, miten he ovat omatoimisesti opiskelleet viimeksi kuluneiden 12 kuukauden aikana. Sen sijaan vain 28 prosenttia kertoi opiskelleensa television, radion tai videon avulla. Videoksi mainittiin YouTube-videot, joita hyödynnettiin, esimerkiksi harrastuksen opettelemiseen.

Myös haastateltavani mainitsivat tiedon etsimisen ja oppimisen muilta yhdeksi keinoksi kerätä tietoa. Muilta vertaisilta haettiin ideoita ja vinkkejä oman sisällön tekemiseen, muun muassa katsomalla heidän YouTube-videoitaan. YouTubesta oli katsottu esimerkiksi ohjevideoita eli ”tutorialeja”, joiden avulla oli opeteltu käyttämään uutta ohjelmistoa tai harjoiteltu videoiden editoimista. Yksi haastateltavista mainitsi myös tehneensä erilaisia verkkokursseja editoimisesta.

*H1 että edelleenki mä mä vielä niin ku melkein joka päivä katon jotain tutorialia youtubesta tai osallistun johonki verkkokurssille*

*H1 jos mulla on mielessä joku juttu että mä haluaisin tehdä jonkun tämmösen editoinnin mutta mä en tiä miten se tapahtuu niin sitte mä vaan koetan etsii googlesta tai youtubesta että how you do this and that*

Heidän tapansa oppia eroaa perinteisestä oppimisesta koulun piirissä. Nuoret kehittävät erilaisia informaalin oppimisen muotoja ja toimivat itseohjautuvasti yksilöllisissä ja kollektiivisissa digitaalisissa ympäristöissä. (ks. Holm Sørensen 2010, 54; Sintonen 2012, 9; Van Dijk 2012, 225.) YouTubessa yksi käyttäjien tekemän sisällön kategorioista on videot, jotka opastavat jonkun asian tekemisessä oli kyse sitten esimerkiksi ruoanlaitosta (Chau 2010) tai videoiden tekemisestä, kuten haastateltavieni kohdalla oli. Chau (2010) mukaan videot edustavat tapaa mentoroida muita. Uudet sisällöntuottajat oppivat informaalisti uusia taitoja ja tapoja osallistua YouTube-yhteisöön. Samanlaista mentoroimista on myös muissa mediayhteisöissä.

Haastateltavien tarinoissa keskeiseksi uuden oppimisessa nousi tiedonhakutaidot sekä itse tekeminen ja kokeileminen. Oma halu oppia ohjasi toimintaan ja siihen mitä voisi oppia.

*a joo se on ihan vaan se oma halu mikä siel on taustalla jos miettii vaikka kouluopetusta et siel vähän niinku annetaan ne asiat että opi nämä ja tässä sä etit sitä mitä sä voisit oppia*

Tiedonhaun lisäksi YouTubesta voi ottaa vaikutteita, miten muut tekevät videoita ja hakea ideoita oman kanavan kehittämiseen. Kiinnostavan asian löydettyä lähdetään etsimään tietoa, miten saman voisi toteuttaa omalla ohjelmalla.



*H4 ehkä se jos sä katot vaik jotain muita youtubettajia tai siis tubettajia ylipäänsä ja sä näät et hei toi on tosi kivan näkönen juttu et mitenköhän toi on tehty mitenhän mä voisin tämän tehdä niin sit mä katon et mikä ohjelma sil on no ai sil on tää ohjelma okei sit mä googlaan miten sä niinkun teet tämän ja sit mä saan sielt sen termin ja sen jälkeen mä googlaan löytyyks sitä mun ohjelmasta siis tän tyyppisesti*

Ensin muiden sisältöjä katsomalla löydetään idea miten haluaisi esimerkiksi oman videon toteuttaa tai editoida, ja sen jälkeen haetaan tietoa, millä ohjelmalla sisällöntuottaja on tehnyt videon. Osalla sisällöntuottajista on kanavan tiedoissa näkyvillä heidän käyttämänsä muokkausohjelma ja kuvaamiseen käytetyn kameran tiedot. Näiden tietojen kautta pääsee etsimään tarkemmin, miksi kyseistä toimintoa kuvataan kyseisen ohjelman tiedoissa ja lopulta termin kautta voidaan hakea tietoa pystyykö saman toteuttamaan omalla ohjelmalla. Tiedon etsimiseen keksittiin monenlaisia keinoja ja haluttu tieto saattoi olla monen erillisen haun takana.

Kokeileminen ja itse tekeminen oli ollut tärkeää myös välineiden ja ohjelmistojen kanssa. Alkuun oli päässyt ilmaisilla perusohjelmilla, joiden avulla oli harjoiteltu videoiden muokkaamista ja tekemistä, ja myöhemmin taitojen kehittyessä oli siirrytty haastavampiin ohjelmiin.

*H1 siitä se niin ku oikeastaan että tavallaan sillon kun mä oon vaikka alottanu oon käyttänyt perus imovieta mikä on niin ku ilmanen ohjelma macbookissa nii H1 niin sehän ei oo sellai kovin vaikee että oikeastaan vaan niinku tekemällä ja kokeilemalla ja tälleen että sitte myöhemmin siirtyny vähän haastavempiin ohjelmiin*

Yksi haastateltavista esitti, että pelkällä puhelimella pääsee myös hyvin alkuun. Jostain on aloitettava kokeileminen eikä sitä varten tarvitse hankkia hienoja laitteita.

Puhelimissa on haastateltavan mukaan nykyään niin hyvät kamerat, että niillä saa hyvin kuvattua videoita. Puhelin on myös aina mukana, jolloin sen voi nopeasti napata taskusta ja kuvata videota siinä hetkessä ilman suunnittelemista, ja isoja kameroita ja muita välineitä.

Muuten fyysisiä laitteita tai ohjelmistoja ei juurikaan haastatteluissa mainittu eivätkä ne tuntuneet keskeisiltä tekijöiltä. Haastateltavilla oli puhelin ja tietokone käytössään eikä käytön aloittamisen takia tarvinnut hankkia varta vasten laitteita. Yksi haastateltava

mainitsi, että hänellä oli ennestään yksi action-kamera, jolla kuvasi videot alussa. Kaksi haastateltavista oli myös harrastanut valokuvaamista aiemmin, jonka takia heillä oli kamerat käytössään. Myöhemmin innostuksen ja osaamisen kasvaessa oli hankittu parempia laitteita, mutta aloittaessa ne eivät ole vielä olleet niin keskeisiä.

Haastateltavat olivat aloittaneet hyvin yksinkertaisesta sisällöstä ja yksinkertaisilla ohjelmilla, ja vähitellen kokeilleet erilaisia juttuja ja selvittäneet mitä kaikkea omilla ohjelmilla pystyisikään tehdä. Taidot olivat kehittyneet eteenpäin ja oli alettu soveltamaan opittuja taitoja ja tietoja (Sintonen 2012, 47). Uuden idean saadessaan on voinutkin kokeilla itse, miten eri asioita voisi yhdistää halutun lopputuloksen saadakseen.

*H3 joo ja sitte sitte jos on tullu semmosia et okei nyt mä haluan et vitsi ois kiva vaikka et otsikko olis keskellä eikä siel sivussa niin sit on lähteny tiiäkö ettii et miten mä saan sen tehtyy ja sit on pikku hiljaa sit opetellu niinku just käyttää niit blogikoodei semmosii suht yksinkertasii mut*

*H3 nykyään niit tulee koko ajan enemmän ku löytää uusia et hei vitsi tää näyttää kivalta ja*

*H3 niit nyt on aika paljon ja nyt vähän osaa itekki jo silleen soveltaa että okei jos tää toimii tälleen niin jos mä haluan tehdä näin niin sit mä saan sen tälleen ja kokeilee*

Ideoiden etsimisessä muut sisällöntuottajat ovat toimineet vaikutteina. Omaa tyyliä etsiessä muiden blogeista tai kanavista on voitu hakea ideoita, joiden avulla on rakennettu omaa tyyliä, esimerkiksi ulkoasun tai sisällön osalta. Muiden sisällöt ovat myös havainnollistaneet, mitä kaikkea voikaan tehdä ja millaisia erilaisia tyylejä on olemassa.

Muiden sisällön lisäksi myös seuraajat olivat tärkeässä roolissa opettelemisen ja kehittymisen osalta erityisesti blogin puolella. Seuraajat olivat kommentoineet sisältöä sekä antaneet kehitysehdotuksia. Eräs haastateltava mainitsikin, että alussa lukijat antoivat kommentoimalla ideoita blogin ulkoasun kehittämiseen eikä hän vielä edes tiennyt mitä nämä lukijoiden käyttämät termit tarkoittavat. Hän otti googlettamalla selvää mitä termit tarkoittavat ja sen jälkeen opetteli muuttamaan ulkoasua ja lisäämään erilaisia toimintoja sivulle.

Oppiminen ei ole tapahtunut yksin, vaan seuraajien lisäksi muut digitaalista sisältöä tuottavat nuoret ovat vaikuttaneet oppimiseen. Ympäriälle muodostuneet verkostot ja kaveriporukat ovat toimineet apuna ja antaneet palautetta ja kommentteja mietittyttäviin asioihin. Verkostojen avulla jaetaan ja vastaanotetaan suosituksia, tietoa ja osaamista muiden samasta aiheesta kiinnostuneiden kesken (Ito ym. 2009, 73–74). Osaaminen digitaalisessa kulttuurissa ei tarkoita vain digitaalisia taitoja käyttää tietokoneita ja muita laitteita, ja kykyä etsiä tietoa (Van Dijk 2012, 199), vaan myös sosiaalisia taitoja, joita tarvitaan verkostoitumiseen ja yhteistyöhön muiden kanssa (Sintonen 2012, 70). Sosiaalisia taitoja on tarvittu niin muiden sisältöä tuottavien nuorten kanssa toimimiseen sekä vuorovaikutukseen seuraajien kanssa, jotka ovat keskeinen osa omaa sisällön tuottamista.

### 5.3.2 Rutiinin löytäminen tekemiseen

Vaikka haastateltavat pitivät digitaalista sisällön tuottamista omille kanavilleen harrastuksena, oli siinä kuitenkin säännöllisyyttä ja rutiinia. Rutiinia tuli muun muassa säännöllisestä julkaisutahdista ja itselle asetetuista tavoitteista kuinka usein sisältöä halutaan tuottaa. Omalle työskentelylle määriteltiin ehdot minkä mukaan toimittiin.

*H3 sitte ku sitte jossain vaiheessa se niinku jäi et sit ei enää tullu niit monen kuukauden taukoi tai sit sitä niinku rupes*

*H3 ja nykyään mulla on silleen vähintään yksi postaus viikossa*

*H3 tai sillai jos ei oo viikkoon postannu niin sit on pakko niinku saada ees jotakin et niinku mä en*

*H niin et se pysyy se*

*H3 tai sillai jotenki taas ne mun omat standardit et miten mä oon asettanu itelleni*

*H3 mä en haluu pitää silleen viikon pidempää taukoo*

Toisaalta digitaalisuus oli niin vahvasti osa jokapäiväistä elämää, että rutiinia saattoi olla vaikea erottaa arjesta. Erityisesti vähemmän suunnitellun ja reaaliaikaisemman sisällön tuottaminen ei välttämättä enää erottunut arjesta erillisenä toimintana, kun siitä oli tullut rutiininomaista. Sisällön tuottaminen oli välillä myös syklittäistä varsinkin tuotannossa, jota tehtiin muille toimijoille yrittäjänä tai yhteistyökuviona omalle

kanavalle. Silloin suunnittelu- ja kuvauspäiviä oli useampi peräkkäin ja editoitavaa jäi seuraavalle viikolle paljon.

Yksi haastateltavista ei vielä tehnyt säännöllisesti videosisältöä, vaan keskittyi blogiin sekä muihin sosiaalisen median kanaviin. Hänen mukaansa videon editoiminen oli vielä työlästä ja vaikeaa, kun videomuotoa ei ollut omaksunut tarpeeksi hyvin. Haastavinta videoissa oli niiden editoiminen lyhyeen muotoon. Pitkästä videosta piti tarkkaan miettiä, mitkä asiat jättää videoon ja mitkä leikkaa pois. Kun työskentelyyn ei ollut tullut vielä rutiinia ja joutui miettimään enemmän teknisiä ja toteutuksellisia asioita, ei pystynyt keskittymään sisältöihin ja merkityksiin, ja soveltamaan osaamistaan.

Toisaalta blogin suhteen oli alussa samanlainen tunne. Rutiinin puuttuminen ja sitä kautta epäsäännöllinen julkaisutahti sekä liian pitkät blogitekstit saivat julkaisujen tekemisen tuntumaan työläältä ja raskaalta. Kun taidot ja tietämys lisääntyivät, ymmärrys kirjoittamisesta prosessina muutti kirjoitusten työstämistä eikä tekstejä tarvinnutkaan saada kerralla valmiiksi.

*H3 sit se oli just sillai et mä innostuin et mä kirjoitin joku pari postausta kolme postausta ja sit taas oli silleen monen kuukauden tauko hei vois*

*H3 sillonki se oli vähän mun postaukset oli ihan sika pitkii*

*H3 ja senki takii se tuntu aina hirveen työläältä niinkun ylipäättänsä tehä se yks postaus*

*H3 ku mä oon semmonen et mä teen niinkun tiiäks kaikki kerralla*

*H joo*

*H3 niin mä en osaa varsinkaan sillon en osannu niinku tehä tai ees aatellu et vois tehä silleen niinku prosessina*

Haastateltava oli vielä videoiden suhteen toistamisen ja harjoittelemisen vaiheessa, mutta teki kuitenkin itse sisällöllisiä valintoja ja määritteli itselleen merkityksellisiä asioita (Sintonen 2012, 47). Rutiininomainen työskentely voi mahdollistaa taitojen kehittämisen niin, että pystyy keskittymään teknisiä asioita syvällisemmin sisällön tekemiseen ja oma varmuus tekemiseen löytyy.

Kaksi haastateltavaa mainitsi valokuvaamisen harrastuksena ennen tubettamisen aloittamista. Kuvaaminen ei siis ollut aivan vierasta, mutta tubettamisessa roolit olivat

kuitenkin kääntyneet toisin päin ja itsestä oli tullut kuvattava, joka voi olla vierasta muiden kuvaamiseen tottuneelle. Videotuotanto vaatii myös hyvin erilaisia taitoja esimerkiksi sisällön suunnittelun ja editoimisen suhteen kuin valokuvaus.

Osa haastateltavista mainitsi, ettei heillä ollut ennen aloittamista minkäänlaista käsitystä siitä mitä he olivat aloittamassa. Aiemmin oli saatettu kirjoittaa tarinoita tai kokeilla erilaisia virtuaaliympäristöjä, mutta sisällön tekeminen digitaalisesti oli uutta. Heillä ei ollut käsitystä siitä, mitä sisällön tuottaminen vaatii tekijältä ja mitä se käytännössä tarkoittaa esimerkiksi seuraajien osalta. Haastateltavilla ei myöskään ollut seuraajan roolia aiemmin, vaan he olivat lähteneet heti tekemään itse omaa sisältöä. Muiden sisältöä oli saatettu katsoa satunnaisesti tai lukea jonkun blogia, mutta aktiivista muiden sisällön kuluttamista ei ollut. Oman sisällön ja osaamisen edetessä osa haastateltavista oli alkanut seurata vähän enemmän muiden sisällöntuottajien materiaalia ja hakenut niistä ideoita omaan työhön tai seurannut millaista sisältöä muut tekevät.

Tekeminen oli lisännyt tietämystä ja luonut tietotaitoja osaamisen ympärille. Tiedon soveltamisen lisäksi osallisuuden kulttuurissa on tärkeää myös oppia määrittelemään ja luomaan omia käsityksiä ja määritelmiä sekä vastaamaan omien määritelmien seurauksista (Sintonen 2012, 47). Aloittamisen jälkeen taidot olivat kehittyneet ja sisältö ja sisällön laatu olivat muuttuneet. Pidemmälle edetessä ja seuraajamäärän kasvaessa myös oman roolin tiedostaminen oli muuttunut.

*H2 eihän se niinkun emmä aina oo tällä tavalla ajatellut et se ois et sillon kun mä ekaa kertaa tein jotain videoita niin enhän mä miettiny mitään tämmösiä juttuja*  
*H2 vou et mä vaikutan tai kosketan jonkun elämää et se on niinkun tullu täs vuosien myötä kun on kattonu vähän et mitä tää nyt oikeestaan on*  
*H2 mitä oikeesti on mitä mä*

Vastuun ja vaikuttamisen kysymykset olivat tulleet osaksi työskentelyä ja tuoneet kysymyksiä siitä, miten julkisuutta käytetään tiedostaen oma vastuu sisällöstä ja siitä miten kulttuuriin osallistutaan.

## 5.4 Vastataan omien määritelmien seurauksista

Osallisuuden kulttuurissa opitaan muodostamaan omia määritelmiä ja käsityksiä sekä kannustetaan etsimään asioita, jotka koetaan merkitykselliseksi. Kulttuuri ei perustu määriteltyyn kulttuurin toistoon, vaan osallisten omaehtoiseen tuottamiseen.

Määritelmien muodostamisessa keskeistä on kuitenkin näkemysten perusteleminen ja vastuullisuus. Omia näkemyksiä perustellessa täytyy pohtia määritelmien seurauksia ja ottaa myös vastuuta seurauksista. (Sintonen 2012, 46–47.) Vastuullisuus käsittää vastuun muita ihmisiä kohtaan, joiden kanssa on vuorovaikutuksessa sekä oman toiminnan vaikutuksia itseensä ja yhteiskuntaan (James 2009, 14).

Haastateltavat olivat tarkkaan määritelleet omat ehdot toiminnalleen ja raamit, joiden puitteissa he toimivat vastuullisesti ja eettisesti julkisina toimijoina ja tuottivat sisältöä. Seuraavaksi käsittelen näitä eettisiä valintoja ja sitä, miten he määrittelivät vastuullisen ja eettisen toiminnan digitaalisessa kulttuurissa. James (2009, 5) käsitteli eettisyyttä viiden termin: identiteetin, yksityisyyden, omistajuuden ja alkuperäisyyden, uskottavuuden ja osallisuuden kautta. Osallisuus voidaan nähdä eettisen toiminnan huipentumana ja siihen sisältyy asioista näistä kaikista (James 2009, 67). Jäsennän identiteetin, yksityisyyden, omistajuuden ja alkuperäisyyden sekä uskottavuuden avulla haastateltavien ajatuksia eettisistä valinnoista.

### 5.4.1 Identiteetin määritteleminen sisällöntuottajana

Haastateltavat mainitsivat sosiaalisen median osaksi identiteettiään. Sosiaalisesta mediasta ja sisällön tuottamisesta oli tullut osa heidän arkea ja digitaalisuus linkittyi moneen arkipäiväiseen asiaan mukaan. Digitaalinen kulttuuri mahdollistaa identiteettileikille uudenlaisia tiloja sekä laajemman ja moninaisemman yleisön. Identiteettien kokeilemisen avulla haetaan omaa roolia ja tapaa ilmaista itseä. Digitaaliset ympäristöt voivat mahdollistaa sellaisten identiteettien kokeilemisen, jotka eivät välttämättä olisi mahdollisia reaaliympäristössä tai ympäristön normit estäisivät kokeilemisen. (James 2009, 23–25.)

Olin haastateltavia etsiessä miettinyt miten haastateltavat identifioisivat itsensä ja määrittelisivätkö he itsensä sen perusteella mille alustalle he tuottavat sisältöä. Yritin löytää mahdollisimman monipuolisesti erilaista sisältöä tekeviä haastateltavia keskittymättä vain yhteen sisällön muotoon tai julkaisualustaan. Keskusteluissa kävi kuitenkin ilmi, että harva puhui itsestään bloggaajana, pelaajana tai vaikka tubettajana, koska sisältö oli niin monipuolista ja sisältöä tehtiin monelle alustalle. Kaksi haastateltavista teki myös yrittäjänä sisältöä yrityksille, jotka eivät aina näy heidän omissa sosiaalisen median kanavissa seuraajille.

Ajatukseni siitä, että digitaalisuutta tulisi tarkastella laajemmin rajaamatta haastateltavia, esimerkiksi tubettajiin, osoittautui jo toisen haastateltavan kohdalla oikeaksi ratkaisuksi. Olin valmistautunut haastattelemaan pelaajaa, joka tekee myös videoita YouTube'n puolelle, mutta haastatteluissa selvisikin, että kaikki oli lähtenyt maalaamisen striimaamisesta ja sen jälkeen mukaan oli tullut YouTube -videot, pelaaminen ja pelaamisen striimaaminen. Tällaista haastateltavaa ei voisi lokeroida tiettyyn sisällöntuottajan tyyppiin, sillä samaan aikaan hän käytti useita hyvin erilaisia digitaalisen tekemisen muotoja useilla eri alustoilla. Myös muut haastateltavat olivat kokeilleet erilaisia julkaisualustoja ja tekivät monen muotoista sisältöä. Jos olisin keskittynyt vain esimerkiksi videoihin muotona, haastattelussa olisi jäänyt historia blogien tai valokuvaamisen parissa huomiotta ja tutkimuksen ulkopuolelle, vaikka se oli vaikuttanut oman tekemisen muodostumiseen.

Haastateltavat olivat pohtineet paljon omaa identiteettiään sisällöntuottajana. Yksi haastateltavistani puhui itsestään bloggaajana ja vaikuttajana, vaikka teki myös videoita, mutta muut puhuivat tubettajan, vloggaajan, bloggaajan tai pelaajan sijaan itsestään sisällöntuottajana ja vaikuttajana.

*H4 jos mult kysytään et minkälainen mä oon et oonks mä bloggaaja vai mitä muuta niin mä oon mieltäny itteni bloggaajaks totta kai mutta 2016 mulle sanottiin ensimmäisen kerran nää tämmöset pienemmät nuoremmat seuraajat sä oot mun lemppari youtubettaja ja sit mä oon sillai et en*  
*H4 en mä oo mikään youtubettaja mut sit täs kun se niin paljon muuttuu se konteksti missä nuoret liikkuu 2015 vuonna*  
*H niin*

*H4 niin sen jälkeen sit mä jotenki mielsin itteni sillon ehkä 2016 vuoden lopulla et mä en ookaan enää bloggaaja vaan mä oon sosiaalisen median vaikuttaja*

Yhden haastateltavan kohdalla identiteettiin vaikutti myös se, että oman sisällön tekeminen oli vain harrastus ja muuten sisältöä tehtiin yrittäjänä muille tahoille. Kaksi haastateltavista kertoi tekevänsä yrittäjänä sisältöä muille tahoille ja saavansa sitä kautta tuloja työstään. Muuten tuloja saatiin omasta sisällöstä, muun muassa mainostulojen ja muiden yhteistyökuvioiden kautta. Vaikka kaksi haastateltavista teki myös yrittäjänä sisältöä, vierastettiin ammattimaisuuden käsitettä paljon. Käytin ammattimaisuutta käsitteenä itse, jotta löytäisin varmasti haastateltavia, joka ovat jo pidemmän ajan hyödyntänyt digitaalisuutta ja tuottanut sisältöä tai prosessoanut enemmän sisältöä, omia rajoja sekä osaamistaan.

Ammattimaisuus tuntui vieraalta, mutta toisaalta niin myös sisällön tuottamisesta puhuminen harrastuksena, sillä harrastus tuntui osan mielestä liian kevyeltä. Kyseessä oli kuitenkin paljon aikaa vievä toiminta ja omalle sisällölle oli asetettu tietyt vaatimukset laadun ja määrän suhteen, esimerkiksi vähintään yksi blogipostaus tai video viikossa. Lyhyenkin videon taustalla oli paljon työtä videon suunnittelussa, kuvaamisessa ja editoimisessa. Sisällön suunnitteleminen ja tekeminen vaatii paljon syventymistä aiheeseen sekä taitojen ja tietojen kerryttämistä.

Sisältöä tuotettiin lisäksi muihin sosiaalisen median kanaviin, kuten Instagramiin. Haastateltavat puhuivat paljon siitä, että Instagramin ja SnapChatin kaltaiset sovellukset perustuvat hetkessä elämiseen, jolloin sisältöä saatetaan tuottaa useasti päivässä kuvaamalla omaa arkea. Harrastuksen sijaan puhuttiin esimerkiksi elämäntavasta, koska sisällön tuottaminen oli nivoutunut niin tiiviisti osaksi arkea ja omaa identiteettiä.

Mahdollisuudet kokeilla erilaisia identiteettejä verkossa voivat innostaa kokeilemaan asioita, joita ei välttämättä kokeilisi reaaliympäristössä. Muilta saatu palaute ja oman toiminnan reflektointi voivat lisätä oman ja muiden roolien ja vastuiden tiedostamista. Tämä voi vahvistaa omaa käsitystä siitä, millaiseksi itse haluaa tulla ja millaiset arvot ohjaavat siihen suuntaan. (James 2009, 26–27.) Haastateltavat olivat reflektoineet omaa rooliaan sisällöntuottajana ja miten he halusivat toimia kulttuurissaan. Osa



haastateltavista puhui siitä, kuinka haluaa hieman rikkoa kulttuurin rajoja ja tehdä asioita eri tavalla kuin muut, kuten haastateltava, joka halusi kirjoittaa tabu aiheista.

Yksi tapa rikkoa rajoja oli tehdä sellaista sisältöä, jota harvat tekevät tai tehdä sisältöä muista poikkeavalla tavalla omalla tyylillä. Erityisesti haastateltavani, joka vaikutti pelipiireissä, puhui paljon rajojen rikkomisesta. Kulttuurin rajoja ei haluttu rikkoa radikaalisti, vaan vaikuttaa esimerkiksi siihen, että kaikki olisivat hyväksytyjä joukkoon ja pelaajana oleminen ei tarkoittaisi sitä, että pitäisi sulautua tietynlaiseen malliin. Esimerkkinä hän käytti pelitapahtumia, joissa pelaajat kerääntyvät yhteen paikkaan pelaamaan ja, joissa ohjelma keskittyy pitkälti pelaamisen ympärille. Rajoja hän rikkoi tapahtumissa keskeyttämällä pelaamisen hetkeksi ja keksimällä jotain erilaista tai tilanteesta poikkeavaa ohjelmaa omaan lavaohjelmaan, joka esimerkiksi osallisti yleisöä.

*H2 ja sitte tota niin lavaohjelma niin sit sä voit vetää jotain*

*H2 jotain öö*

*H2 et sua vastaan voi tulla pelaa tai jotain*

*H2 ja sit mä oon et eee mä vedän kyl ihan omat setit täällä*

*H2 niinku viimeks oli jotain maalaamista ja*

*H2 niinku lavalla*

*H joo*

*H2 et sai tulla lavalle maalaa siihen yleisölle*

*H2 ja sit semmost skabailuu vähän ja*

Toisena esimerkkinä hän käytti striimaamista, jossa hän striimasi lavalla omaa pelaamistaan ja muut seurasivat striimia. Parin tunnin pelaamisen jälkeen hän kyllästyi striimaamiseen ja käänsikin kameran yleisöä kohti ja alkoi pallottelemaan muiden kanssa tennispallolla osallistaen katsojat mukaan ohjelmanumeroonsa ja tekemällä jotain huomiota herättävää.

Pelikulttuurin rajoja rikkomalla haastateltava toimi määrittelemiensä merkityksellisten ominaisuuksien mukaan, mutta vastasi myös määritelmien seurauksista ymmärtäen, että kaikkien ei myöskään tarvitse toimia hänen tavoin ja muiden merkityksellisinä pitävät asiat voivat olla erilaisia. Kulttuurissa oli mahdollisuus toimia eri tavoin ja toteuttaa

omaehtoisuutta omalla tavallaan. Toisaalta haastateltava saattoi erota kulttuurin sisällä sukupuolensa takia, jolloin hänen voi olla helpompi erottautua joukosta, kun kiinnittää huomiota muutenkin. Identiteetin kokeileminen voi olla helpompaa tai sitten huomiota saa liikaakin erottumalla joukosta, jolloin identiteetistä voi saada enemmän niin hyvää kuin huonoa palautetta. Haastateltava ei kertonut tarkemmin millaisia reaktioita muilta pelaajilta oli saanut ja miten häneen oli suhtauduttu tapahtumissa.

#### **5.4.2 Yksityisyyden määrittäminen ja hallitseminen**

Blogit ovat samaan aikaan julkisia ja yksityisiä, sillä blogien avulla voi jakaa yksityistä tietoa julkisella alustalla ja antaa muiden ihmisten kommentoida sisältöä (Wolfe 2014, 56). Alustat, kuten YouTube, toimivat samalla tavalla julkisina ja yksityisinä.

Aloittaessa on tehtävä valintoja niin sisällön kuin yksityisyyden suhteen, esimerkiksi miettimällä mitä sisältöä haluaa tehdä, miten itse näyttäytyy sisällössä ja kenelle sisältöä haluaa tehdä. James (2009, 36) esitti, että nuoret ymmärtävät yksityisyyden eri tavoin kuin aiemmat sukupolvet. Yksityisyys ei tarkoitaakaan nuorille vain yksityisenä pidettäviä tietoja tai oikeutta yksityisyyteen, kuten voidaan perinteisesti yksityisyydestä ajatella. Nuorille yksityisyys on myös oman identiteetin määrittelyä pohtimalla millaista tietoa haluaa jakaa muille, mitkä asiat pidetään itsellä ja millaisen kuvan haluaa itsestään antaa.

Sisältöä saatetaan tehdä julkisesti, mutta ajatellen, että vain läheiset katsovat sisältöä, kuten yksi haastateltavani teki vaihdossa ollessaan. Näkyvyys voi kuitenkin kasvaa hyvinkin nopeasti joko tarkoituksenmukaisesti tai haluamattaan, jolloin myös muut löytävät sisällön sisältötulvasta. Yksi haastateltavani kertoi saamastaan yhtäkkisestä huomiosta, joka oli seurausta iltpäivälehdessä tekemästä jutusta, joka perustui hänen blogipostaukseensa ja aiheesta tehtyyn haastatteluun. Lehtijutun jälkeen blogipostaus sai todella paljon katselukertoja ja seuraajien määrää, esimerkiksi Instagramissa, kasvoi nopeasti. Vaikka hän tiedosti jutun tuovan mahdollisesti näkyvyyttä lehdessä, oli hän kuitenkin yllättynyt kuinka moni oli avannut jutussa viitatus blogipostauksen tai alkanut seuraamaan häntä muissa sosiaalisen median kanavissa.

Sisällön tekeminen ja julkinen toimijuus vaativat sisällöntuottajalta valintoja sekä oman sisällön pohdintaa ja rajantekoa siihen, mitä haluaa itsestään kertoa ja mitä ei. Kaikki

haastateltavat kertoivat tekevänsä avoimesti sisältöä eri kanaviin. Omaa arkea kuvattiin avoimesti eikä sisältöä käsikirjoitettu. Toki sisältöä suunniteltiin esimerkiksi blogipostauksiin tai aihevideoihin, mutta elämää kuvattiin melko avoimesti. Vlogeissa esimerkiksi puhuttiin niistä asioista, jotka tulivat siinä hetkessä mieleen suunnittelematta niitä etukäteen.

Sisällössä haluttiin näyttää elävää elämää ja kuvata sitä kaikkea mitä arki oli. Esimerkiksi tunteita uskallettiin näyttää seuraajille ja kertoa avoimesti myös oman elämän hankalista hetkistä, vaikka kaikkea ei kuitenkaan jaettaisi seuraajille. Haastateltavat kokivat, että seuraajat myös aistivat, jos jätti jotain kertomatta tai oma tyyli muuttui totutusta toisenlaiseksi, jolloin saattoi olla helpompi kertoa avoimesti tilanteestaan.

*H4 no mä oon aika avoin ollu aina et esimerkiks 2016 mul oli semmonen tilanne et mul päätty seurustelusuhde joka oli mulle tosi vaikee juttu*

*Hjoo*

*H4 ja ihmiset huomaa sen et mä olin tosi niinkun allapäin tai en nyt ehkä allapäin mut sillai jotenki et ei ollu sillai elämän ilonen kun mitä on ehkä totuttu näkee*

*H4 mä en voinu kertoa näistä asioista sillon viel julki totta kai se heijastu sieltä taustalta et sit mä en jaksanu ehkä panostaa siihen niin paljon ja ehkä ne tekstit ei ollu semmosta niinkun elämänmyönteistä*

*H4 niin sillon mä sain hirveesti kommenttia siitä aiheesta kun mä tein semmosen tosi avoimen postauksen mis mä kerroin mun fiiliksistä*

Avoimuus voi olla myös sisällöllinen valinta ja valittu tyyli. Omaa persoonaa tuotiin esiin hieman henkilökohtaisemmillä aiheilla, jotka kiinnostivat seuraajia.

*H3 must on niinku tosi kiva niinku just blogilla vähän avaa itteeni ja sitä niinkun just kertoo millanen ihminen mä oon ja*

*H3 paljastaa uusia puolia itsestäni just tämmöset henkilökohtasemmat postaukset usein just kiinnostaa eniten*

Tarinat omasta elämästä ja arkisista asioista ovat samaistuttavia ja aitoja suurelle yleisölle ja voivat kerätä yhteisön sisällön ympärille (Wolfe 2014, 57).

Haastateltavat olivat julkisia toimijoita ja heidän sisällöt keräsivät seuraajia eri kanavissa. Vaikka seuraajamäärät vaihtelivat haastateltavilla hyvin paljon, oli heillä kaikilla julkinen rooli. Julkisuus oli saattanut kasvaa hyvin nopeasti, kuten lehtijutun myötä tapahtunut blogin katselukertojen kasvu oli osoittanut. Osa haastateltavista taas oli omassa harrastuspiirissään hyvinkin tunnettuja, minkä takia heitä seurattiin aktiivisesti.

Jamesin (2009, 37) mukaan yksi strategia hallita omaa yksityisyyttä on tehdä kaksi erillistä käyttäjätiliä palveluun. Toinen, yksityisempi tili, on läheisempiä ihmisiä varten ja tilillä jaetaan enemmän tietoja itsestä, kun yleisö on rajattu. Toinen, julkisempi tili, on tuntemattomien kanssa käytävää vuorovaikutusta varten ja itsestä kerrotaan muille tietoja hyvin rajatusti, esimerkiksi toimimalla nimimerkillä oikean nimen sijaan.

Tunnettavuudesta huolimatta haastateltavat toimivat omalla nimellä tai käyttivät nimimerkkiä, mutta kertoivat koko nimensä tilin lisätiedoissa. Tapa kuvata omaa elämää avoimesti sekä tapa määritellä yksityisyyttä erosivat Sintosen ym. (2015) haastattelemissa aikuisista sisällöntuottajista, jotka rajasivat yksityiselämänsä videoiden ulkopuolelle eivätkä välttämättä kertoneet edes lähipiirille videoiden tekemisestä. Heille oli muodostunut irrallinen verkkoidentiteetti, joka ei ollut osa muuta sosiaalista elämää.

Tutkimuksessani yksi haastateltavista kertoi, ettei hyväksy tuntemattomia Facebookissa kaveriksi, mutta pitää Facebookissa julkaisut julkisina muiden nähtävillä. Häntä oli siis mahdollista seurata Facebookissa, vaikka Facebookissa olikin vain yksityinen käyttäjätili eikä blogille tai YouTube-kanavalle ollut luotu erillistä julkista sivua. Toisaalta tämän voi nähdä myös tapana hallita omaa yksityisyyttä. Kun päivitykset ovat julkisia, kukaan ei voi jakaa tietoja juoruina eteenpäin. Avoimuus sisällössä voi estää sen, että tietoa vuodettaisiin eteenpäin tai vääristeltäisiin, kun tieto on avoimesti kaikkien saatavilla.

Yksityisyyteen liittyy myös toisten ihmisten yksityisyyden kunnioittaminen. Yleisön täytyy kunnioittaa sisällön tuottajan yksityisyyttä ja toimia vastuullisesti. (James 2009, 40.) Oman yksityisyyden hallitseminen oli tärkeää, sillä julkisina henkilöinä heidän asioita saatettiin nostaa keskusteluun haluamattaan tai heistä jaettiin virheellistä tietoa.

Yksi haastateltavista kertoi kuinka hänen perheen yksityisasiota oli puitu netin keskustelupalstalla ja hän oli joutunut puuttumaan asiaan.

*H4 oon mä kaks kertaa joutunut tekee rikosilmoituksen*

*H4 ikinä ei muhun liittyen*

*H4 vaan kerran arvosteltiin mun tai käsiteltiin mun perheen taloudellisia asioita mitkä ei liity mitenkään mihinkään*

Toisten ihmisten yksityisyyden kunnioittamiseen liittyy myös sisällöntuottajan vastuu omasta sisällöstä ja muiden yksityisyyden kunnioittamisesta. Floresin ja Jamesin (2012) tutkimuksen mukaan nuorten moraalinen ajattelu kehittyi tekemällä päätöksiä yksityisyyden suhteen ja pohtimalla yksityisyyttä myös muiden ihmisten kautta, esimerkiksi suojellen lähipiiriä julkisuudelta. Vaikka tyylillisesti haastateltavani kertoivat haluavansa pitää avoimuuden sisällössä ja kuvata omaa persoonaa, oli rajoja kuitenkin määritelty juuri sisällön ja yksityisyyden suhteen. Oman yksityisyyden lisäksi kunnioitettiin muiden ihmisten yksityisyyttä ja oikeutta yksityisyyteen jättämällä muun muassa läheiset ja raha-asiat sisällön ulkopuolelle. Läheisistä tai ystävistä ei haluttu välttämättä julkaista edes kuvaa, vaikka he itse olisivat antaneet siihen suostumuksen, vaan sisältö rajattiin niin, ettei muita tunnistettaisi tekstistä tai kuvista. Myöskään sensitiivisistä aiheista, kuten seurustelusuhteisiin liittyvistä asioista ja erosta, ei haluttu kertoa muille kovinkaan tarkkaan. Eron aiheuttamista tunteista saatettiin puhua, mutta ihmiset ja yksityiskohdat jätettiin sisällön ulkopuolelle tai hankalien tunteiden syytä ei edes kerrottu suoraan.

#### **5.4.3 Omistajuuden ja alkuperäisyyden hälventyminen**

Digitaalinen media mahdollistaa sisällön tuottamisen yhdessä ja myös yleisö voi osallistua sisällön tekemiseen. Tekijän ja yleisön roolit eivät välttämättä ole niin selviä kuin aiemmin on ajateltu, vaan passiivisesta ajanvietteestä siirrytään kohti aktiivista osallistumista. Yhdessä tuottaminen voi olla esimerkiksi yhteiskirjoittamista verkkoyhteisössä tai uuden koodin luomista olemassa olevaan peliin. (James 2009, 48–49.) Tehokäyttäjät luovat uusia yhteistoiminnan muotoja (Holm Sørensen 2010, 56) ja digitaalisessa kulttuurissa toimitaan niin yksilöinä kuin kollektiivisesti (Sintonen 2012,

14). Yhteisöllisyyttä ja vuorovaikutusta muodostuu niin seuraajien kanssa kuin muiden sisältöä tuottavienkin kanssa.

Haastateltavat olivat toimineet jo pitkään digitaalisuuden parissa muun muassa bloggaamalla, tubettamalla tai pelaamalla. Heille oli muodostunut oma seuraajajoukko, joka muodosti yleisön tekemiselle. Yksikään haastateltava ei kuitenkaan puhunut yleisöstä, vaan blogin osalta puhuttiin lukijoista ja muiden palveluiden osalta käytettiin sitä termiä minkä sosiaalisen median palvelu itsessään oli määritellyt. Yleensä palveluissa puhutaan seuraamisesta ja seuraajista, joita haastateltavatkin käyttivät. Seuraajilla he eivät kuitenkaan tarkoittaneet vain sisällön katsomista ja kuluttamista, vaan haastateltavat kokivat, että heillä oli vuorovaikutuksellinen suhde seuraajiensa kanssa. Seuraajat muun muassa kommentoivat sisältöä ja lähettivät yksityisviestejä. Seuraajien kommentteihin ja viesteihin pyrittiin vastaamaan mahdollisuuksien mukaan ja osalla olikin periaate, että jokaiseen kommenttiin vastataan edes emojiilla tai tykkäämällä kommentista. Kommentointi voi kehittää sisällöntuottajan ja seuraajan välille yhteyden, joka on tärkeä aloittaessa blogia tai muuta sisällön muotoa (Wolfe 2014, 63). Vuorovaikutuksellinen suhde sitouttaa katsojat omaan sisältöön ja on keino ylläpitää seuraajamäärää, sillä sisällöntuottajat, jotka lukevat ja vastaavat kommentteihin säilyttävät todennäköisesti seuraajansa ja saavat lisää katselukertoja myös jatkossa (Chau 2010).

Seuraajille annettiin myös mahdollisuus vaikuttaa sisältöön pyytämällä esimerkiksi toiveita sisällön aiheeksi tai kysymyksiä, joihin voi vastata videolla tai blogitekstissä. Kommentit ja viestit luettiin huolella läpi ja viesteistä ammennettiin ideoita sisältöön sekä tapaan tehdä sisältöä. Palautteella saadut ideat ja kehitysehdotukset auttoivat sisällön kehittämisessä ja veivät osaamista eteenpäin.

*H3 siin vaihees kun mä niinku pari vuotta olin tai mulla oli ollu se blogi pystyssä ja sit mä rupesin vähän aktiivisemmin kirjottaa niin sitte*  
*H3 sitte joku kommentoi sinne että joo täs vähän kehitysehdotuksia niinku banneri ois jees ja vähän noit niinku gadgettei tonne sivupalkkiin et mist vähän saa lisäinfoo tai semmosta ja sit mä vaan et mitä nää sanat tarkoittaa*

Palaute auttaa määrittämään omaa uskottavuutta sisällöntuottajana (James 2009, 61) ja voi myös osoittaa, että omalla osallistumisella on merkitystä. Jenkins (2009, 6) esittää,

että osallisuuden kulttuurissa osallistujat kokevat, että heidän osallistumisellaan on merkitystä ja tuntevat jonkinlaista yhteyttä muihin. Tämä voi näkyä esimerkiksi siinä, että välittää mitä muut ajattelevat siitä mitä on itse saanut aikaan ja seuraajilta saatu palaute osoittaa oman osallistumisen merkityksen.

Osalle haastateltavista oli muodostunut myös oma yhteisö ja vertaisryhmä muiden sisällön tuottajien kanssa. Digitaalisen kulttuurin ulkopuolella olevalle yhteyksien ja yhteisöjen muodostuminen pelkän verkon välityksellä voi tuntua vieraalle, mutta sisällöntuottajien tarinoissa yhteisöt ja verkon kautta muodostuneet kaverisuhteet ilmenevät (Wolfe 2014, 63). Yksi haastateltava kertoi eri bloggaajista muodostuneesta ryhmästä, joka tuotti myös sisältöä yhdessä. Ryhmä perustui yhteydenpitoon WhatsApp-sovelluksen kautta. Ryhmä sai alkunsa, kun yksi bloggaaja alkoi kutsua kiinnostavia bloggaajia perustamaansa WhatsApp-ryhmään ja ryhmän kasvaessa muut ryhmän jäsenet ehdottivat ryhmään uusia jäseniä. Ryhmän jäsenet eivät tunteneet toisiaan reaaliympäristöstä eivätkä olleet tavanneet toisiaan kasvotusten, mutta suunnittelivat juuri yhteistä tapaamista bloggaajien kesken. Ryhmän jäsenet olivat kaikki Suomesta, mutta hyvin eri puolelta Suomea, jolloin verkko oli keskeinen tapa pitää yhteyttä.

Ryhmän jäsenet keskustelivat toistensa kanssa bloggaamisesta ja auttoivat toisiaan sisällön tekemisessä ja kehittämisessä. Osallistumisen kulttuurissa tietoa ja osaamista jaetaan muiden kanssa ja kokeneemmat henkilöt tukevat aloittelevia jakamalla omaa tietämystään ja osaamistaan heille (Jenkins 2009, 5–6). Ryhmän jäsenet jakoivat toisilleen vinkkejä ja ajatuksia sisältöön, mutta ryhmä tuotti myös yhdessä sisältöä blogeihin.

*H3 että eka meil oli mikä meil oli vähän niinku q&a et niinku jokainen heitti yhen kysymyksen ja sit kaikki vastas niihin kaikkiin kysymyksiin ja sit me kaikki julkastiin ne meidän blogeissa ja linkattiin muut*

*H3 ja sit toinen oli*

*H joo mä näinki itse asiassa ja mietin et mikä se yhteistyöjuttu oli*

*H3 ja sitte pääsiäisenä tai pääsiäisen aikaan tehtiin sellanen jatka lausetta jokainen keksi lauseen alun ja sitten jokainen jatko niitä lauseita ja taas linkattiin toisemme siihen*

Tällaiset yhdessä tuotetut blogipostaukset ja sisällöt hämärtävät käsitystä tuotoksen alkuperäisyydestä ja tekijästä, sillä sisältö on tuotettu yhdessä yhteistyön tuloksena. Samalla haastateltavan esimerkki osoittaa, miten uudet mediat mahdollistavat erilaisia yhteistyön muotoja ja yhdessä työskentelyä verkon välityksellä (James 2009, 47).

Toinen haastateltava kertoi omasta vertaisryhmästään, vaikuttajaverkostosta, joka oli yhteisö vaikuttajille eli sisällöntuottajille. Verkosto syntyi pari vuotta sitten, kun muutaman nuoren porukka lähti järjestämään omaa kesä tapahtumaa, johon kutsuttiin muita nuoria mukaan toteuttamaan tapahtumaa. Toimintaa haluttiin laajentaa ympärivuotiseksi ja verkostoa laajennettiin kutsumalla mukaan isompia tubettajia, joiden kautta pienemmät sisällöntuottajat saivat äänensä paremmin kuuluviin. Mukaan oli kutsuttu aloittelevia tubettajia, jotka pääsivät oppimaan kokeneempien tubettajien kanssa vaikuttamista ja oman vaikutuksen ymmärtämistä. Verkostossa kaikki olivat kuitenkin tasavertaisina jäseninä, ja pääsivät osallistumaan ja suunnittelemaan yhteistä toimintaa. Verkosto hyödynsi kaikkien jo olemassa olevaa näkyvyyttä ja ohjasi sitä kautta seuraajia verkoston omaan sisältöön. Verkosto toimi eräänlaisena mentoriohjelmana, jossa kokeneemmat ohjasivat aloittelevia sisällöntuottajia.

Yhteisön muodostuminen voi siis tapahtua täysin verkon välityksellä ja luoda ympärille oman verkoston yhteisen kiinnostuksen perusteella. Verkoston avulla ideoidaan yhdessä muun muassa uudenlaista sisältöä ja kokeillaan erilaisia yhteistyön muotoja. Ito ym. (2009, 58) haastattelemat nuoret mediatuottajat kertoivat oppimisen alussa aloittaneensa puuhastelemalla median kanssa, esimerkiksi muokkaamalla kuvia tai harjoittelemalla kuvien muokkausohjelmien käyttöä. Myöhemmin, kun taidot olivat kehittyneet ja he olivat tietoisempia taidoistaan, he kehittivät harrastajaverkoston tukemaan heidän työtään.

Uusia yhteisöllisyyden muotoja on muodostunut myös sisältöä tuottavien ympärille uudella tavalla. Haastateltavia etsiessäni huomasin, että varsinkin YouTube'n puolella monet tunnetut ja paljon seuraajia keränneet tubettajat tai vloggaajat ovat siirtyneet osaksi erilaisia YouTube-verkostoja. Digitaalisen mainonnan ja markkinoinnin yhteisön IAB Finland ry:n mukaan (2017) ruotsalainen Splay Networks oli ensimmäinen verkosto, joka aloitti toimintansa Suomessa keväällä 2014.



Ensimmäinen kotimainen verkosto, Töttöröö Network, aloitti toimintansa hieman Splay Networkin jälkeen elokuussa 2014. Myöhemmin verkostoja on tullut lisää. (IAB Finland ry. 2017.) Verkostot kokoavat youtubettajia yhteen verkostoon, jolloin esimerkiksi yhteistyökumppanuudet solmitaan verkoston kautta ja yhteydenotot siirtyvät managerin hoidettavaksi. Suora yhteyden ottaminen saattaa vaikeutua, joka vaikuttaa myös haastateltavien tavoittamiseen. Osa verkostoihin liittyneistä sisällöntuottajista oli säilyttänyt oman sähköpostiosoitteensa kanavan tiedoissa, mutta osan kohdalla ohjeistettiin suoraan ottamaan yhteyttä verkoston yhteyshenkilöön.

Toiminta on järjestelmällisempää ja toisaalta kasvanut myös niin isoksi, että avuksi tarvitaan ammattilaisia hoitamaan käytännön asioita sekä sisällöntuottajan brändäystä. Ajatuksena verkostoissa on, että ammattilaiset hoitavat youtubettajan myynnin, markkinoinnin ja yhteistyön, ja youtubettaja voi keskittyä sisällön suunnitteluun ja toteuttamiseen. (IAB Finland ry. 2017.)

Toisaalta myös blogien puolella on vastaavia yhteisöjä, blogiportaaleja, joihin bloggaajat usein kuuluvat. Portaalien kautta hoidetaan yhteistyökumppaneita tai esimerkiksi yhteydenotot bloggaajaan. (Erkkilä, Salla 2014.) Sisällöntuottajien omat verkostot tai yhteisöt eivät siis sinällään ole uusi ilmiö. Toinen blogia aktiivisesti kirjoittaneista haastateltavista kuului aiemmin blogiportaaliin, mutta oli nykyään itsenäinen bloggaaja. Jotain hänen blogin kasvun suuruudesta kuvastaa se, että bloggaaja kertoi, ettei ole tehnyt aikoihin blogin ulkoasua itse, vaan se tehtiin hänelle valmiiksi yhden yrityksen toimesta. Ulkoasun tekijä sai blogista itselleen työnäytteen ja mainosta yritykselleen, ja bloggaaja sai valmiin ulkoasun ja pystyi keskittymään itse vain sisältöön.

#### **5.4.4 Uskottavuus sisällöntuottajana ja vaikuttajana**

YouTuben kaltaisissa palveluissa on mahdollisuus tulla omaehtoisesti julkisuuteen ja ottaa oma paikka sisällön tuottajana (Kotilainen & Rantala 2008, 31–32). Kotilainen ja Rantala (2008, 34) käyttävät mediavaikuttamisen käsitettä kuvaamaan nuorten osallistumista yhteiskunnalliseen vuorovaikutukseen, esimerkiksi toimimalla jonkin asian puolesta tai ottamalla julkisesti kantaa. Osallistuminen voi olla eettisesti neutraalia

tai periaatteellisempaa, jolloin tarkoituksena on jakaa tietoa ja herättää keskustelua (James 2009, 69–70).

Yksi sisällöllinen teema, joka ilmeni aineistosta oli vaikuttaminen ja oma vaikutus muihin. Osa haastateltavista koki itsensä juuri nimenomaan sosiaalisen median vaikuttajana tubettajan, bloggaajan tai pelaajan sijaan, mutta kaikki haastateltavat kertoivat tiedostavansa oman vaikutuksensa muihin sisällöntuottajana. Tämä eroaa Sintosen ym. (2015) haastateltavien ajatuksista vaikuttamisesta. Heidän haastateltavat eivät halunneet tietoisesti vaikuttaa katsojien käyttäytymiseen, kun taas haastateltavani puhuivat paljon sisällöntuottajien vaikuttamisesta muihin. Seuraajiin vaikutettiin muun muassa omilla valinnoilla ja oman sisällön suunnittelulla. Taustalla oli paljon valintoja siitä, millaisen kuvan haluaa itsestään luoda muun muassa rajaamalla sisältöä koskemaan niitä asioita elämässä, joita haluttiin tuoda muiden tietoisuuteen.

Jokainen haastateltava puhui avoimuudesta ja elämän kuvaamisesta sellaisena kuin se on, joka oli myös sisällöllinen valinta vaikuttaa. Elämää ei haluttu kiillottaa pelkiksi onnistumisen hetkiksi, vaan näyttää realistinen kuva omasta elämästä ja arjesta. Kuitenkin sellaiset ajatukset ja teot, joita ei haluaisi muiden tekevän jätettiin sisällön ulkopuolelle.

*H2 kaikki mitä mä teen niin mul ei oo mitään semmost niinku*

*H2 ja jos oiski jotain semmosta mitä mä en halua jakaa joka on semmosta et mä en halua et joku muu tekis näin et se ei oo*

*H2 se ei oo elämänmyönteistä niin mä en jakais sitä mut mä koen et mul ei hirveesti oo semmosia juttuja mun elämässä et mä en vois jakaa*

Seuraajiin vaikutettiin myös yhteistyökumppaneiden valinnoilla, joilla luotiin omaa tyyliä ja identiteettiä. Yksi haastateltavista sai kesken haastattelua pyynnön yhteistyöstä Instagramin kautta yritykseltä, jonka smoothiesta oli edellisenä päivänä julkaissut kuvan sosiaalisessa mediassa. Haastateltava kertoi, että valitsee tarkasti millaisten yritysten kanssa haluaa yhteistyötä tehdä ja mitkä ovat sellaisia arvoja, joita haluaa tukea. Sisällöllään hän halusi tukea hyviä elämäntapoja ja oman hyvän olon tukemista eikä sen takia tehnyt yhteistyötä esimerkiksi energiajuomia tuottavien yritysten kanssa. Hän

mietti tarkkaan omien tekojensa seurauksia, sillä omat tekemiset eivät saisi olla ristiriidassa sen kanssa, millaisia arvoja hän sisällöllään tuo ilmi.

Nuoret yrittävät vahvistaa ja osoittaa omaa uskottavuuttaan yhteisöissä, joihin he liittyvät. Oman tyylin määrittelemisen ja sen säilyttäminen ovat tärkeitä digitaalisissa ympäristöissä, koska verkossa muut arvioivat ja määrittelevät uskottavuutta muun muassa sen perusteella millaista sisältöä tuottaa. Verkkoyhteisöihin osallistutaan erilaisin motiivein ja osallistujan uskottavuutta arvioidaan tuotetun sisällön ja osallistumisen perusteella, jolloin tapa toimia ja olla yhteisössä ovat myös keskeisiä. (James 2009, 58-60.)

Vaikuttaminen nähtiin niin mahdollisuutena kuin vastuun kysymyksenä. Haastateltavat suhtautuivat melko kriittisesti digitaaliseen kulttuuriin niin sisällön, sisällöntuottajien kuin vastaanottajien suhteen ja muiden sisällöntuottajien vaikuttavuuteen ja oman tilan käyttämiseen kiinnitettiin huomiota. James (2009, 58) esittää, että uskottavuuden arvioimiseen kuuluu myös kyky arvioida muiden uskottavuutta. Haastateltavat eivät arvioineet esimerkiksi tiedon oikeellisuutta tai paikkansapitävyyttä, vaan enemmän sitä millaisen sisällön tekemiseen omaa tilaa ja näkyvyyttä hyödynnettiin ja mitkä olivat sisällön tuottajan motiivit tehdä sisältöä.

Kahden haastateltavan kanssa keskustelua herätti paljon se, millainen ajatus sisällöntuottajalla oli erilaisten videoiden taustalla. Molempien haastateltavien kanssa keskusteltiin hyvin erilaisista esimerkeistä; toisen kanssa pohdittiin mielenterveysaiheisia videoita ja toinen keskittyi sisältöön, jota oli tehty muiden naurattamiseksi. Pohdintaa herätti muun muassa se, että halutaanko videoissa oikeasti tuoda enemmän itseä esille vai jakaa tietoa mielenterveydestä aiheena, kun taas muiden naurattamiseen tehdyssä sisällössä pohdintaa herätti syy tehdä sisältöä, jonka koettiin olevan suosion kerääminen. Tykkäyksien ja suosion kerääminen nousi keskusteluissa esille ja se näyttäytyi myös ei-toivottuna motivaation lähteenä.

*H2 mitä sä haluat saada aikaan täs*

*H2 haluat sä vaan et sua seurataan ja sä saat massii vai haluat sä et*

*H2 et sul on joku onks sulla jotain asiaa tänne onks sul jotain mitä sä haluat antaa*

Esimerkiksi YouTubessa suosiota osoittaa kanavan taso ja tilaajien määrä. Kanavan tasosta kertoo videoiden katselukerrat, jotka osoittavat mitkä videot ovat katsotuimpia. Tilatuimmat kanavat ovat niitä, joita useimmat käyttäjät haluavat seurata tilaamalla kanavan sisällön. (Burgess & Green 2018, 68.) Jokainen katselukerta lasketaan ja katsotuimmat videot nostetaan aloitussivulle kaikkien nähtäväksi. Katselukerrat näkyvät myös jokaisen videon alla, jolloin muut sisällöntuottajat ja katsojat näkevät videoiden suosion. (Chau 2010.) Tykkäyksien määrä videoissa osoittaa, kuinka paljon sisällöstä on pidetty ja miten suosittua sisältö on katselukertojen lisäksi. Tilaajien määrä mittaa myös menestystä yhteistyökumppaneiden ja potentiaalisten sponsoreiden suuntaan. (Burgess & Green 2018, 68–69.)

Hieman varauksella suhtauduttiin sisällöntuottajiin, joiden osallistumista ei koettu aitona. Esimerkkinä käytettiin bloggaajia, jotka kommentoivat “kommentti kommentista” ajatuksella, jolla tarkoitettiin sitä, että toisen sisältöä kommentoidaan, jotta saataisiin vastavuoroisesti myös kommentti takaisin omaan blogiin. Tällaisiin kommentteihin suhtauduttiin kriittisesti, koska ajateltiin, että henkilöt kommentoivat saadakseen myös itse kommentteja omaan sisältöön ja näkyvyyttä blogille. Haastateltavat halusivat omaan sisältöönsä kommentteja vain aidosta kommentoimisesta ja oman sanottavan ilosta.

Seuraajilta taas toivottiin enemmän tietoisuutta siitä, millaista sisällön tuottaminen oikeasti on ja mitä se vaatii sisällöntuottajilta. Seuraajien odotusten sisällön suhteen ei koettu aina vastaavan todellisuutta ja niitä realiteetteja, joita sisällöntuottajalla todellisuudessa on. Sisällöntuottajan uskottavuutta arvioidaan sisällön perusteella (James 2009, 50) ymmärtämättä mitä kaikkea sisällön tuottaminen vaatii ja odotukset sisällöltä ovat epärealistisia. Odotukset ja vaatimukset sisällön laadun suhteen saattoivat olla todella korkeat, koska esimerkiksi täyspäiväisesti sisältöä tuottavien tubettajien sisältö oli todella laadukasta, ja ohjelmat ja laitteet, joita he käyttivät olivat ammattilaistasoisia. Yksi haastateltavista mainitsikin, että seuraajat eivät välttämättä tiedosta, että kaikkien ei ole mahdollista saavuttaa samaa tasoa, jos sisältöä tekee harrastusmaisesti muiden töiden ja opiskeluiden ohella. Kaikilla ei myöskään ole mahdollisuutta tai halua hankkia ammattimaista kuvauskalustoa sisällön tuottamista varten. Muilta saatu palaute auttaa määrittämään uskottavuutta muiden silmissä (James 2009, 61), mutta palautteen ei aina koeta olevan oikeutettua.

*H4 monethan noist varsinkin youtuben puolella seuraavist niin nehän antaa aika paljon myös palautetta et hei et kannattaa kiinnittää huomioo siihen että sun videos voi olla tällainen ja tällainen juttu ja nehän olettaa myös et sillon sä tekisit niitä korjauksia H4 ja monet ei ehkä ymmärrä myöskään sitä että joillain on mahdollisuus tuottaa tosi paljon laadukkaampaa siis niin kun ei välttämättä sisällöllisesti mut teknisesti laadukkaampaa*

*H niin*

*H4 materiaalia koska he tekee sitä kokonaan työkseen*

*H4 ja he pystyy tekee sitä paljon enemmän millon tulee uus video blaa blaa ja sit taas toiset kun ne ei tee sitä työkseen niin sillon se on niin paljon rajallisempi se aika mitä sä voit siihen käyttää niin nuorten on tosi vaikee hahmottaa sitä niin kun mun havaintojen mukaan*

Kriittisimmin suhtauduttiin siihen, millaista sisältöä tehdään ja mitkä aiheet tai millainen tyyli nostavat sisällöntuottajan pinnalle. Oikeiden aiheiden koettiin jäävän muun sisällön varjoon. Esimerkkinä yksi haastateltava käytti videoita, joissa on ”höpöhöpö sisältöjä”, jotka trendaavat katsotuimpina videoina. Mutta silloin, kun videon tekijällä olisi oikeasti jotain sanottavaa, esimerkiksi kiusaamisesta, videon sisältö ei tunnu kiinnostavan katsojia. Myös niin sanotut klikkiotsikot mainittiin yhdeksi aiheeksi, joihin suhtauduttiin varautuneesti. Oman kanavan seuraajamäärien kasvaminen ei haittaisi, mutta samalla koettiin, että tavat, joilla kanava voisi tällä hetkellä menestyä enemmän eivät sopineet omaan arvomaailmaan.

Oma tyyli koettiin tärkeäksi sen takia, että sillä erottuu joukosta. Yksi blogia pitävistä haastateltavista puhui massablogeista, joita piti tyyliltään hyvin samanlaisina ja millaista tyyliä ei halunnut omaan blogiinsa.

*H3 mut mä en kumminkaa haluis et mun blogi olis semmonen niinku massablogi koska musta nykyään niinku tosi moni bloggaaja*

*H3 tosi iso osa blogeist menee vähän sillai samal kaaval et ne kaikis on semmoset valkoset ulkoasut jos on joku musta tekstibanneri ja sit on niit*

*H3 samoi haasteita pyörii kaikkialla ja vähän sillai*

*H3 niin niin*

*H3 sit mä kumminki aina haluun et siin on vähän jotain*

*H3 et niinku*

*H3 tai mä haluun ajatella*

*H niin et se on*

*H3 erilainen*

Oma sisältö saisi kasvaa, vaikka sen eteen ei välttämättä aktiivisesti tehtykään töitä, mutta ne ehdot, minkä johdosta sisältö kasvaisi olivat tärkeitä monelle haastateltavalle. Mitään ei tehtäisi vain sen takia, että saisi lisää lukijoita tai seuraajia. Sisältöä haluttiin tehdä sisällön tekemisen takia eikä tykkäyksien, säilyttäen samalla oma tyyli tehdä sisältöä ja itsensä näköinen sisältö. Yksi haastateltava mainitsi, että kokee oman tyylin säilyttämisen olevan myös taistelua ”höpöhöpö sisältöjä” vastaan. Sen sijaan, että yrittäisi taistella niitä vastaan, joiden sisältö oli hänen mielestä kyseenalaista, ja jota ei pitäisi tehdä esimerkiksi sen loukkaavuuden takia, hän teki positiivista hyvän mielen sisältöä ja keskittyi omaan juttuun. Sisällön kuluttajilla olisi mahdollisuus valita toisenlaista sisältöä katsottavakseen.

Vaikuttaminen nähtiin positiivisena asiana ja jopa tavoiteltuna, koska sen kautta pystyi jakamaan omia ajatuksia ihmisille. Haastateltavat puhuivat sisällöllisestä arvosta eli sisällön pitäisi olla sellaista, että siitä saataisiin jotain itselle eikä vain kulutettaisi aikaa johonkin turhaan. Sisältö ei saisi perustua muiden haukkumiseen tai nauramiseen toisten kustannuksella. Näin ajateltiin myös omasta sisällöstä. Sisällön haluttiin olevan sellaista, josta katsoja saisi jotain itselleen. Oli se sitten hyvää mieltä ja elämäniloista asennetta tai vaikka konkreettisia vinkkejä, esimerkiksi urheiluun tai harrastukseen. Muihin haluttiin vaikuttaa muun muassa elämänmyönteisellä ja positiivisella sisällöllä. Aiheina olivat muun muassa elämäntavat, urheileminen, opiskeleminen ja luonto. Yhtenä esimerkkinä haastateltava nosti sokerilakko-haasteen, joka oli lähtenyt pienestä ideasta ja pikkuhiljaa haasteeseen oli osallistunut muitakin ja sen ympärille oli syntynyt oma haasteverkosto. Haasteverkoston osallistujat kuvasivat sokerilakosta muun muassa fiilisvideoita siitä, miten lakko oli edennyt ja miten lakko oli vaikuttanut omaan olotilaan, ja jakoivat videoita muille inspiraatioksi.

Sisältöjen aiheet saattoivat myös olla sellaisia, joista muut eivät välttämättä tuottaneet sisältöä tai joista haluttiin nostaa erilaisia näkemyksiä.

*H3 semmosii asioita mistä ehkä mä koen itelleni tärkeinä ja*

*H3 iso osa tai ei välttämättä iso osa mun elämää mut semmosii niinkun omii näkemyksii mitä mä oon huomannu et mitä muilla ei oo*

*H3 ja mitkä niinkun mun mielestä ihmisten pitäis ottaa huomioon*

*H3 niin sitte ehkä sitä yrittää vähän tiiäkö herätellä ihmisii kans*

Oma vaikutus näyttäytyi myös vastuuna omasta sisällöstä ja vaikutuksesta muihin.

*H2 mun mielestä*

*H2 kellään muulla ei oo niinkun sun kanavasta sun sisällöstä se mitä sä jaat mitä sä teet vastuuta kun sinä itse*

*H2 ja sun pitää kans ymmärtää se et se mitä se tarkoittaa et sä oot vastuussa sun sisällöstä*

*H2 jos sä julkaset jotain se on julkista kaikille*

*H2 joka ikinen voi nähä sen ja totta kai sillä on vaikutus*

Vastuun ei koettu rajoittuvan vain omaan sisältöön, vaan myös tapaan, jolla esiintyi sisällössä ja arkisessa elämässä sisällön ulkopuolella. Omia valintoja joutui pohtimaan muiden näkökulmasta ja miettimään millaisen kuvan itsestään antoi muille. Osa haastateltavista koki olevansa roolimalleja seuraajilleen, vaikka roolimallina oleminen ei välttämättä tuntunut aluksi omalta eikä roolimallin roolia välttämättä edes toivottu itselle.

*H4 mä pitkään olin sitä mieltä et mä en haluis olla vaikuttajana mä en haluis olla roolimalli mun oli hirveen mä kirjotinki täst joskus 2014 et mä en nää itteeni roolimallina kun mua kritisoitiin tosi paljon siitä et mä luistelin esimerkiksi ilman kypärää et monet ottaa siitä sit vaikutteita*

*H4 mutta nyt jotenkin tähän sitten ehkä se on niin*

*H4 tosi paljon varmaan nuorten valintoihin miten ne käyttäytyy ja toimii hallilla et siinä pystyy huomaamattaan antaa niinku vaikka sitä on tosi vaikee sanoo niin mä oon tosi monelle nuorelle esikuva ja mä en missään nimessä haluis sanoo sitä mut se vaan on fakta*

Omasta roolista saattoi saada kriittistä palautetta seuraajilta, jos oli toiminut seuraajien mielestä väärin, sillä muut odottivat vastuun ottamista omasta vaikutuksesta seuraajiin. Siksi esimerkiksi luistelu ilman kypärää nähtiin antavan huonoa esimerkkiä muille ja omaa toimintaa olisi pitänyt seuraajien mielestä harkita paremmin roolimallin näkökulmasta. Muilta saatu palaute voi kannustaa tarkastelemaan omaa toimintaa ja auttaa tiedostamaan oman toiminnan vaikutuksia paremmin (James 2009, 27–28). Roolimallina tai esikuvana oleminen saattoi haastateltavista tuntua välillä raskaaltakin, sillä oma tekeminen oli koko ajan muiden katseen alla eikä roolia ollut otettu tarkoituksella itselleen, vaan seuraajat olivat alkaneet huomaamatta ottamaan vaikutteita kaikesta mitä teki. Haastateltava kertoi, että seuraajat ottivat, esimerkiksi hallilla, vaikutteita ja mallia niin vaatteista kuin varusteista, joita hän käytti. Sisällöntuottajat olivat koko ajan tarkkailun alla ja omia valintoja täytyi miettiä tarkkaan niin digitaalisissa kuin reaaliympäristöissäkin.



## 6 Johtopäätökset ja pohdinta

### 6.1 Keskeiset tulokset

Haastateltavia motivoi sisällön tuottamisessa oman mielekkään tekemisen löytäminen ja siinä kehittyminen. Mielenkiinto sisällön tuottamista kohtaan oli ohjannut aloittamaan sisällön tuottamista ja perehtymään aiheeseen enemmän. Alun innostus uudesta olikin jatkunut motivaation ja innostuksen lisääntyessä. Osalla digitaalisen tekemisen muoto oli vaihtunut ajan kuluessa toiseen tai rinnalle oli tullut muitakin sisällön muotoja, mutta sisällön tuottaminen yhdisti kaikkea digitaalista toimintaa. Mielekkään tekemisen lisäksi myös muut ihmiset olivat motivoineet jatkamaan sisällön tuottamista. Heiltä saatu palaute ja kiinnostus sisältöä kohtaan innostivat jatkamaan ja kehittämään omaa sisältöä.

Muut ihmiset olivat myös osaamisen kehittymisen tukena. Muut vertaiset auttoivat jakamalla osaamistaan ja heiltä pystyi kysymään apua ja mielipiteitä sisällön tekemiseen. Vertaisia olivat niin sisällöntuottajista muotoutunut yhteisö kuin muut sisällöntuottajat verkossa, jotka olivat omalla sisällöllään auttaneet osaamisen kehittämisessä. Myös seuraajat olivat vaikuttaneet oppimiseen ja osaamisen kehittämiseen palautteen ja kehitysehdotuksien avulla. Toistamisella ja harjoittelemalla saavutettiin riittävät tiedot ja taidot sisällön tuottamiseen ja omien ehtojen määrittelyyn. Oman rutiinin ja säännöllisyyden löytäminen oli auttanut määrittelemään omia rajoja niin jaksamiselle kuin sisällön tuottamisen tahdillekin ja ymmärtämään oman toiminnan vaikutusta itseensä.

Omia ehtoja oli määritelty myös sisällön ja oman tunnettavuuden kasvamisen suhteen. Oman kanavan kasvaminen ei ollut kenestäkään huono asia ja kanava saisi kasvaa, mutta haastateltavat olivat tarkkoja siitä millä ehdoin tämä saisi tapahtua. He eivät tietoisesti tehneet sisältöä, joka keräisi paljon katsojia, vaan halusivat tehdä itsensä näköistä sisältöä, joka vastasi heidän omaa tyyliä ja arvoja. Haastateltavat olivat määritelleet toiminnalleen ja digitaaliseen kulttuuriin osallistumiselle ehdot ja itselle tärkeät asiat, joiden mukaan he toimivat. Omien ehtojen määrittelyyn kuului myös oman roolin ja vaikutuksen tiedostaminen sisällön tuottajana. Mahdollisuus vaikuttaa ja

olla esillä oli tavoiteltua, mutta joskus myös taakka. Vastuu siitä millaisena roolimallina toimi saattoi välillä tuntua raskaaltakin, mutta mahdollisuus vaikuttaa omalla sisällöllä ja tehdä sisältöä oli tärkeää.

Oman roolin ja vaikutuksen tiedostamisen eettisiin valintoihin kuului niin valintoja oman roolin, yhteisöön osallistumisen ja sisällön suhteen. James (2014, 7) näkee oman toiminnan eettisessä ajattelussa kolme ulottuvuutta: tietoisuus omista velvollisuuksista, oman toiminnan vaikutuksista läheisiin ja yhteisöihin sekä laajempiin yhteisöihin. Haastateltavat olivat pohtineet omia velvollisuuksiaan sisällöntuottajana tuottamansa sisällön sekä kulttuuriin osallistumisen kautta. Oma osallistumista pohdittiin niin verkossa toimimisen näkökulmasta kuin reaaliympäristöihin osallistumisen osalta. Sisällön tuottaminen oli tehnyt heistä tunnistettavia henkilöitä esimerkiksi omassa harrastuspiirissä, jolloin he toimivat roolimallina myös digitaalisen sisällön ulkopuolella.

James (2009, 5–6) jäsensi omassa tutkimuksessa eettisyyttä digitaalisessa mediassa viiden käsitteen: identiteetin, yksityisyyden, omistajuuden ja alkuperäisyyden, uskottavuuden sekä osallisuuden avulla, joita hyödynsin myös omassa tutkimuksessani. Haastateltavat kokivat, että sosiaalinen media oli osa heidän identiteettiään, sillä sisällöntuottamisesta oli tullut heille tärkeä osa arkea. He näkivät olevansa vaikuttajan asemassa ja tiedostivat roolinsa vaikutuksen esimerkiksi seuraajiin. Identiteettiä määriteltiin muun muassa kokeilemalla kulttuurin rajoja ja tekemällä asioita eri tavalla kuin muut.

Haastateltavilla oli paljon seuraajia ja he tuottivat julkista materiaalia verkkoon, joka vaati heiltä yksityisyyden määrittelyä. Kaikki haastateltavat toimivat omalla nimellään ja kasvoillaan verkossa, ja tekivät avoimesti sisältöä arjestaan iloineen ja suruineen. Haastateltavat olivat miettineet tarkkaan oman toiminnan vaikutusta läheisiin ja omiin yhteisöihin, ja rajanneet läheiset ja sensitiiviset asiat sisällön ulkopuolelle, ja huolehtivat, ettei muita henkilöitä tunnistettaisi sisällöstä.

Kaikki haastateltavat tekivät yksin sisältöä ja ylläpitivät omia kanaviaan, mutta olivat myös kokeilleet erilaisia tapoja tehdä sisältöä yhdessä. Sisältöä tuotettiin omien sisällöntuottajayhteisöjen kanssa yhdessä, mutta myös seuraajat vaikuttivat ja

osallistuivat sisällön tekemiseen. Seuraajat osallistuivat muun muassa kommentoimalla sisältöä ja ehdottamalla uutta sisältöä. Mahdollisuudet osallistua häivyttävät omistajuuden ja alkuperäisyyden käsitystä ja saa näkemään itsensä aktiivisena osallistujana ja tuottajana (James 2009, 49) kuluttajan tai seuraajan sijaan.

Verkossa osallistutaan erilaisin motiivein ja sisällöntuottajat vahvistavat ja osoittavat omaa uskottavuuttaan yhteisöissä, joihin he liittyvät (James 2009, 58–60).

Haastateltavat olivat miettineet omaa rooliaan vaikuttajana ja tapaansa osallistua.

Valintoja oli tehty muun muassa sisällön ja oman tyylin suhteen. Sisällön osalta mietittiin mistä asioista haluaa sisältöä tehdä, millaista viestiä haluaa tyyllillään antaa ja millaiset yhteistyökumppanit ovat itselle ja omille arvoille sopivia. Uskottavuuteen liittyy myös kyky arvioida muiden uskottavuutta (James 2009, 58). Haastateltavat arvioivat muiden osallistumista muun muassa heidän osallistumisen sisällöllisen arvon perusteella. Sisällöstä pitäisi saada jotain itselle eikä sisältö saisi perustua muille nauramiseen tai pelkästään tykkäyksien keräämiseen.

## 6.2 Johtopäätökset

James (2009, 67) näkee osallisuuden eettisyyden huipentumana digitaalisessa mediassa. Osallinen kokee haluavansa ja voivansa vaikuttaa ja sitoutua tilanteeseen (Sintonen 2012, 18) ja huomioi roolinsa ja vastuunsa yhteisössä ja yhteiskunnassa (James 2009, 67). Osallisuuden kulttuurissa tiedostetaan oman osallistumisen vaikutus itseensä, yhteisöihin ja läheisiin sekä yhteiskuntaan laajemmin (James 2014, 7).

Kotilainen ja Rantala (2008, 130–131) näkevät, että yhteiskunnallisen ja kulttuurisen osallistumisen kannalta tärkeää on oppimisyhteisön muodostuminen, joka tukee kasvamista ja osallistumista. Toinen tärkeä tekijä on mediavaikuttaminen, joka yhdistää yhteiskunnallisen osallistumisen ja mediatuottamisen. Osallinen osallistuu yhteiskunnalliseen vuorovaikutukseen ja saa oman äänensä kuuluviin median tuottamisella. Kolmas tekijä on tietoisuus yleisöstä, joka tuo tunteen vaikuttamisesta, oli kyseessä sitten suuri yleisö tai pieni yhteisö.

Nämä kolme tekijää näyttäytyi myös tutkimukseni kohdalla tärkeänä. Muista vertaisista muodostuneessa oppimisyhteisössä jaettiin osaamista ja tietoa vastavuoroisesti, ja

yhteisö oli auttanut sisällöntuottamisessa eteenpäin. Vertaiset olivat muita sisällöntuottajia sekä haastateltavien seuraajia, jotka osallistuivat muun muassa kommentoimalla sisältöä. Seuraajat jakoivat kommenteilla ja viesteillä osaamistaan ja ideoitaan sisällön kehittämiseen, ja osallistuivat sisällön tekemiseen ehdottamalla uusia aiheita.

Haastateltaville oli myös tärkeää saada oma äänensä kuuluviin ja osallistua keskusteluun sisällöllään. Mahdollisuus vaikuttaa ja olla esillä median kautta motivoi haastateltavia tekemään sisältöä. Vaikuttaminen sisällöntuottajana oli toivottua, mutta välillä myös raskasta. Oma rooli sisällöntuottajana ei rajautunut vain digitaaliseen mediaan, vaan rooli oli läsnä myös digitaalisen median ulkopuolella reaaliympäristöissä. Toimiessaan omalla nimellä ja kasvoilla, haastateltavat olivat tunnistettavia henkilöitä ja heidän toimia seurattiin esimerkiksi vapaa-ajan aktiviteeteissa.

Haastateltavat olivat julkisia toimijoita ja heitä seurattiin useissa eri digitaalisen median alustoilla, joissa kaikissa heillä oli oma yleisö. Tietoisuus yleisöstä motivoi heitä jatkamaan sisällön tuottamista ja toi tunteen oman osallistumisen merkityksestä.

### **6.3 Tutkimuksen luotettavuus**

Kuten Alasuutari (1994, 46) toteaa, laadullisessa tutkimuksessa yritetään paikallisesti selittää kulttuurisesti ymmärretty asia, mutta selityksien ei oleteta olevan universaaleja sääntöjä. Haastateltavani tarkastelivat nuorten digitaalista kulttuuria oman kokemuksensa ja tekemisen kautta. Jokainen heistä tarkasteli aihetta itsensä ja oman kulttuuriin osallistumisen kautta. Tulokset ovat siis neljän sisällöntuottajan kokemuksia ja ajatuksia osallisuuden kulttuurista eivätkä siksi yleistettävissä muihin nuoriin tai sisällöntuottajiin. Jokaisella on oma polkunsä digitaalisen kulttuurin pariin, omat näkemykset ja valinnat omasta osallistumisesta.

Haastateltavani kuuluivat Holm Sørensenin (2010, 56) määrittelemään tehokäyttäjien ryhmään, jonka takia heidän ajatuksiaan ei voi yleistää muihin nuoriin. Kaikki nuoret eivät ole tiedollisesti ja taidollisesti yhtä taitavia. Puhe ”supernuorista” voi sivuuttaa sen, että osalla lapsista ja nuorista on rajoittuneet digitaaliset taidot (Livingstone 2009,

61). Kaikki eivät myöskään halua tuottaa omaa sisältöä, vaan valitsevat mieluummin vastaanottajan roolin. Kuten haastateltavien tarinat osoittavat, osallisena toimiminen vaatii medialukutaitoa, kykyä tarkastella omaa toimintaa itsensä, yhteisöjen ja yhteiskunnan näkökulmasta ja tehdä eettisiä ja vastuullisia valintoja.

Tulokset osoittavat, että vastuulliseen ja eettiseen osallisuuteen digitaalisessa kulttuurissa ei riitä vain pääsy digitaalisuuden pariin motivaation, fyysisen ja materiaalsen pääsyn, taitojen ja käytön kautta. Tarvitaan myös sosiaalisia taitoja ja eettistä ajattelua, joka tulee esiin aiemmasta tutkimuksessakin. Vaikka digitaalinen kulttuuri kehittyy koko ajan eteenpäin ja sosiaalisen median alustat muuttuvat, tuli haastateltavien tarinoissa esiin samanlaisia ajatuksia, joita löytyi myös aiemmasta tutkimuksesta. Osallisuuden kulttuurin määritelmä tuntui toimivan digitaalisen kulttuurin tarkasteluun hyvin ja osoitti, että erilaista ja muotoista sisältöä tuottavia yhdistää kuitenkin samanlainen ajatus eettisyydestä ja vastuullisuudesta verkossa.

## **6.4 Pohdintaa ja jatkotutkimusaiheita**

Sain kerättyä neljällä haastattelulla ja yhdellä videolla paljon aineistoa, josta löytyi paljon kiinnostavia huomioita. Kaikkea ei kuitenkaan voinut käsitellä tässä tutkielmassa, vaan aineisto jätti jatkotutkimuksen aiheita. Aineiston perusteella voisi tarkemmin tarkastella millainen digitaalinen kulttuuri on sisällöntuottajien näkökulmasta ja millaisia kommunikaation ja jakamisen muotoja siihen kuuluu. Tässä tutkielmassa en hyödyntänyt haastateltavien tuottamaa sisältöä muuten kuin yhden haastattelua koskevan videon verran. Jatkotutkimuksessa olisi kiinnostavaa perehtyä tarkemmin heidän tuottamaansa sisältöön ja tarkastella osallisuuden kulttuuria myös sisällöntuottajan sisällön kautta: miten tehdyt valinnat näkyvät sisällössä ja osallistumisessa katsojan näkökulmasta.

Toisaalta kiinnostaisi myös haastatella heitä muutaman vuoden päästä uudelleen ja tarkastella ovatko he jatkaneet sisällön tuottamista ja miten heidän ajatuksensa ovat muuttuneet. Tällä hetkellä YouTube on todella suosittu alustana ja haastateltavistakin kaikki tekivät videomuotoista sisältöä. Jos YouTubeen suosio hiipuu lähivuosina, siirtyvätkö he jollekin toiselle alustalle vai hiipuuko myös heidän sisällön tuottaminen?

Tutkimuksen teko onnistui hyvin, vaikka matkan varrella oli erilaisia haasteita erityisesti aineiston osalta. Haastateltavien tavoittaminen oli hankalaa muun muassa sen takia, että sisällöntuottajia piti lähestyä heidän yhteisöjen managerien kautta. Yhteydenpito oli haastavaa välikäden kautta ja lopulta haastateltavaksi valikoitui vain itsenäisiä toimijoita. Haastateltavien valintaan sain apua Verkestä, mutta heidän vinkkaamansa haastateltava ja hänen kontaktit peruivat osallistumisensa, joka vaati minua etsimään uusia haastateltavia. Haastateltavia koitin tavoittaa virallisemmin sähköpostitse sekä sosiaalisen median kautta, mutta sosiaalinen mediakaan ei tuottanut tulosta eikä viestejäni edes avattu. Luultavasti sisällöntuottajat saavat niin paljon yhteydenottoja sosiaalisen median kautta, ettei lähestyminen sitä kautta helpota tavoittamista. Lopulta haastateltavat löytyivät tuttujen vinkkaamina ja erilaista sisältöä selatessa YouTubesta.

Haasteet haastateltavien kanssa vaikuttivat myös tutkielman aikatauluun. Tarkoitus oli saada työ valmiiksi vuoden 2018 puolella, jonka olin maininnut tutkimussuostumuksessakin. Koska osa haastateltavistani perui juuri ennen haastattelupäivää, jouduin aloittamaan haastateltavien etsimisen uudelleen ja tutkielman eteneminen hidastui. En osannut näin tutkimuksen tekoa vasta harjoittelevana huomioida mitä kaikkea matkan varrella voisi tapahtua ja miten hankalaa haastateltavien löytäminen itsenäisesti voisi olla. Tästä tutkimuksesta oppineena ymmärrän tutkimuksenteon haasteet ja osaan miettiä realistisemmän aikataulun haastatteluiden toteutumiselle. Tärkeää olisi muistaa, että haastateltava voi aina perua osallistumisensa ja hänellä on siihen myös oikeus. Olisi hyvä olla varasuunnitelma mietittynä kaiken varalle.

Toivon, että työni avaa muille digitaalista kulttuuria sisällöntuottajien näkökulmasta ja miten paljon valintoja ja pohdintaa on lyhyenkin videon, blogitekstin tai vaikka sosiaalisessa mediassa julkaistun kuvan taustalla. Sisällöntuottajat tuottavat myös sosiaalista ja julkista tietoa ja osallistuvat yhteiskuntaan tavalla, joka voi olla meille vastaanottajan roolissa pysyville vieras. Heidän osallistumisellaan voi olla merkitystä niin heidän seuraajilleen kuin laajemmin yhteiskuntaan. He ovat ottaneet itselleen oman tilan tulla näkyviin ja käyttävät omaa ääntään asioihin, joihin he haluavat vaikuttaa. Heidän ei tarvitse välttämättä edes sanoa mitään, vaan omalla osallistumisellaan he viestivät seuraajilleen omia valintojaan. Vaikka haastateltavien ajatuksia ei voi yleistää,

avaa tutkielma kuitenkin digitaalista kulttuuria sen sisältä päin. Haastateltavat tarkastelevat oman osallistumisensa kautta digitaalista kulttuuria ja puhuvat kulttuurin sisältä. Kulttuurin ulkopuolelta käsin ei voisi hahmottaa kulttuuria samalla tavalla kuin haastateltavat hahmottavat sen sisältä kokijana.

## 7 Lähteet

Alastalo, Marja & Åkerman, Maria (2010) Asiantuntijahaastattelun analyysi: faktojen jäljillä teoksessa Ruusuvuori ym. (toim.) Haastattelun analyysi.

Alasuutari, Pertti (1994) Laadullinen tutkimus. 2. painos. Vastapaino: Tampere.

Anderson, Monica & Jiang, Jingjing (2018) Teens, Social Media & Technology 2018. Pew Research Centre.

Beals, Laura M. (2010) Content creation in virtual worlds to support adolescent identity development. *New Directions for Youth Development* 2010(128) s. 45–53.

Brennan, K., Monroy-Hernández, A. & Resnick, M. (2010) Making projects, making friends: Online community as catalyst for interactive media creation. *New Directions for Youth Development* 2010(128) s. 75–83.

Burgess, Jean & Green, Joshua (2018) YouTube: online video and participatory culture. 2. edition. Cambridge, UK: Polity Press.

Byman, R., Korhonen, T., Sintonen, S., Vesterinen, O. & Kynäslahti, H. (2017) Nuorten käsitykset digitalisaation tärkeydestä. Teoksessa Pekkarinen, E. & Myllyniemi, S. (toim.) *Opin polut ja pientareet. Nuorisobarometri 2017. Julkaisuja (Nuorisotutkimusseura) ISSN 1799-9219, nro 200, Kenttä*, s. 149–159.

Carlsson, Ulla (2010) Young People in the Digital Media Culture. Global and Nordic Perspectives – An Introduction. Teoksessa Carlsson, U. (toim.), *Children and Youth in the Digital Media Culture. From a Nordic Horizon*. Göteborg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, s. 9–22.

Chau, Clement (2010) YouTube as a Participatory Culture. *New Directions for Youth Development* 2010(128), s. 65–74.



Eder, Donna & Fingerson, Laura (2002) Interviewing children and adolescents teoksessa Gubrium, Jaber, F. & Holstein, James, A. (toim.) Handbook of interview research. California: Sage Publications, s. 181–201.

Erkkilä, Salla (2014) Blogiportaali on bloggaajan manageri. Blogietiikka-sivusto. Haettu osoitteesta <http://www.blogietiikka.fi/2014/10/blogiportaali-bloggaajan-manageri/>

Erstad, Ola (2010) Paths Towards Digital Competencies. Naïve Participation or Civic Engagement? Teoksessa Carlsson, U. (toim.), Children and Youth in the Digital Media Culture. From a Nordic Horizon. Göteborg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, s. 35–50.

Ess, Charles (2014) Digital Media Ethics. Digital Media and Society Series. Second Edition. Cambridge, UK: Polity Press.

Flores, Andrea & James, Carrie (2012) Morality and ethics behind the screen: Young people's perspectives on digital life. New Media & Society 15(6), s. 834–852.

Goodchild, Michael F. (2007) Citizens as Voluntary Sensors: Spatial Data Infrastructure in the World of Web 2.0. International Journal of Spatial Data Infrastructures Research, 2007, Vol. 2, s. 24–32.

Hietajärvi, L., Seppä, J. & Hakkarainen, K. (2016) Dimensions of adolescents' socio-digital participation. Qwerty, vol. 11, no. 2, s. 79–98.

Holm Sørensen, Birgitte (2010) 2.0 – Children In and Outside School. Teoksessa Carlsson, U. (toim.), Children and Youth in the Digital Media Culture. From a Nordic Horizon. Göteborg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, s. 51–63.

IAB Finland ry. Digitaalisen mainonnan ja markkinoinnin yhteisö (2017) Tubettajayhteistyöopas. Haettu osoitteesta <https://www.iab.fi/media/pdf-tiedostot/standardit-ja-opaat/tubettajayhteistyopas.pdf>

Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., Cody, R., Herr-Stephenson, B., Horst, P.A., Lange, P.G., Mahendran, D., Martínez, K.Z., Pascoe, C.J., Perkel, D., Robinson, L., Sims, C. & Tripp, L. (2009) *Hanging out, Messing around and Geeking out. Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Ito, M., Horst, H., Bittanti, M., Boyd, D., Herr-Stephenson, B., Lange, P.G., Pascoe, C.J. & Robinson, L. (2008) *Living and learning with new media: summary of findings from the digital youth project*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, s. 1–54.

James, Carrie (2014) *Disconnected: Youth, New Media, and the Ethics Gap*. Cambridge, MA: The MIT Press.

James, Carrie (2009) *Young People, Ethics, and the New Digital Media. A Synthesis from the GoodPlay Project*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Jenkins, Henry (2009) *Confronting the Challenges of Participation Culture. Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Khane, J., Middaugh, E. & Allen, D. (2015) *Youth, New Media and the Rise of Participatory Politics*. Teoksessa Allen, D. & Light, J. S. (toim.) *From Voice to Influence. Understanding Citizenship in a Digital Age*, s. 35–58.

Kiviniemi, Kari (2010) *Laadullinen tutkimus prosessina*. Teoksessa Aaltola, J. & Valli, R. (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. 3. painos. Jyväskylä: PS-kustannus, s. 70–85.

Kotilainen, Sirkku (2010) *Global Digital Culture Requires Skills in Media Literacies*. Teoksessa Carlsson, U. (toim.), *Children and Youth in the Digital Media Culture. From a Nordic Horizon*. Göteborg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, s. 65–73.

Kotilainen, Sirkku & Rantala, Leena (2008) Nuorten kansalaisidentiteetit ja mediakasvatus. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 89. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura.

Kylmäkoski, Merja (2003) Arviointitutkimus osana nuorisotutkimuksen työkenttää. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, s. 1–76.

Livingstone, Sonia (2002) Young people and new media. Childhood and the changing media environment. Gateshead: Sage Publications.

Livingstone, Sonia (2009) Children and the Internet. Great Expectations, Challenging Realities. Cambridge: Polity Press.

McNair, S. (2000) The Emerging Policy Agenda. Teoksessa OECD (toim.) Schooling for Tomorrow. Learning to Bridge the Digital Divide, s. 9–19.

Merikivi, J., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. (toim.) (2016) Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. Verkkojulkaisuja (Nuorisotutkimusseura) ISSN 1799-9227, nro 104, *Kenttä*.

Mulari, Heta & Vilmilä Fanny (2016) Medioitunutta vapaa-aikaa - Näkökulmia vuorovaikutukseen ja mediaharrastuksiin. Teoksessa Merikivi, J., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. (toim.) Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. Verkkojulkaisuja (Nuorisotutkimusseura) ISSN 1799-9227, nro 104, *Kenttä*, s. 125–136.

Murugesan, San (2007) Understanding Web 2.0. Second-Generation Web Technologies. IEEE Computer Society, s. 34–41.

Mäkinen, Maarit (2004) Viestintävalmiudet ja digitaalinen voimistuminen. Teoksessa Sirkkunen, E. & Kotilainen, S. (toim.) Toimijaksi tietoverkoissa. Raportti kansalaislähtöisen verkkoviestinnän mahdollisuuksista. Tampere: Journalismin tutkimusyksikkö, Tampereen yliopisto, Tiedotusopin laitos, s. 27–48.

Nuorisobarometri (2017) Pekkarinen, E. & Myllyniemi, S. (toim.) Opin polut ja pientareet. Julkaisuja (Nuorisotutkimusseura) ISSN 1799-9219, nro 200, *Kenttä*.

Palsa, Lauri (2016) Medialukutaito tukee kasvua ja osallistumista yhteiskuntaan - Miten taataan tasa-arvoiset mahdollisuudet mediakasvatukseen? Teoksessa Merikivi, J., Myllyniemi, S. & Salasuo, M. (toim.) Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. Verkkojulkaisuja (Nuorisotutkimusseura) ISSN 1799-9227, nro 104, *Kenttä*, s. 125–136.

Sassi, Sinikka (2009) Mitä kuuluu yleisölle verkkoviestinnän aikakaudella? Teoksessa Kotilainen, S. (toim.), Suhteissa mediaan. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 99.

Sintonen, Sara (2012) Susitunti: Kohti digitaalisia lukutaitoja. Helsinki: Finn Lectura.

Sintonen, S., Vesterinen, O. & Kynäslähti, H. (2015) YouTube koko kansan oppimisen ja opettamisen areenana. Aikuiskasvatus 35 (2015) : 3. Helsinki: Kansanvalistusseura, Aikuiskasvatuksen tutkimusseura, s. 208–214.

Subrahmanyam, Kaveri & Smahel, David (2011) Digital Youth. The Role of Media in Development. New York: Springer.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2006) Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 1.–4. painos. Helsinki: Tammi.

Tuominen, Pasi (2018) Striimiopas. Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke. Haettu osoitteesta <https://www.verke.org/striimiopas/>

Van Dijk, Jan (2012) The Network Society (3rd Ed.). London: Sage Publications.

Viherä, Marja-Liisa (1999) Ihminen tietoyhteiskunnassa -kansalaisten viestintävalmiudet kansalaisyhteiskunnan mahdollistajana. Turun Kauppakorkeakoulun julkaisuja. Sarja A-1:1999. Turku: Turun yliopisto.

Wolfe, Kristin Roeschenthaler (2014 ) Blogging: How Our Private Thoughts Went Public. London: Lexington Books.

## 8 Liitteet

### Liite 1 Haastattelukutsu

Hei,

Olen yhteiskuntapolitiikan opiskelija Helsingin yliopiston valtiotieteellisestä tiedekunnasta ja kirjoitan juuri pro gradu -tutkielmaa nuorten osallisuudesta digitaaliseen kulttuuriin. Tutkielmassani pyrin kuvaamaan digitaalista kulttuuria nuorten näkökulmasta ja selvittämään ammattimaisesti digitaalisuutta hyödyntävien nuorten aikuisten polkua muun muassa taitojen kehittymisen, motivaation sekä sisällön tuottamisen näkökulmasta.

Etsin tutkielmaani nuoria aikuisia, jotka ovat itseoppineina luoneet ammattimaista uraa jonkin digitaalisuuden muodon parissa, esimerkiksi juuri tubettamisen saralla. Tulit mieleeni, sillä olen itse seurannut kanavaasi ahkerasti ja olet tehnyt muutoksia työelämään yrittäjyyden kautta.

Osallistuminen haastatteluun on vapaaehtoista ja haastattelumateriaali tulee vain tutkimukseeni käyttöön. Käsittelen haastatteluaineistoa luottamuksellisesti ja säilytän materiaalin vain itselläni. Haastattelut nauhoitetaan ja kirjoitetaan puhtaaksi tekstimuotoon analyysia varten. Käsittelen haastatteluaineistoa kokonaisuutena eikä yksittäisiä haastatteluvastauksia yhdistetä vastaajaan. Tutkielman ohjaajana ja vastuuhenkilönä toimii yhteiskuntapolitiikan lehtori Arho Toikka.

Haastattelut tekisin mieluiten jo helmikuun aikana. Olisitko halukas osallistumaan tutkimukseeni ja kertomaan tarinasi?

Mikäli sinulle herää tutkimuksesta tai haastatteluun osallistumisesta kysymyksiä, voit olla minuun yhteydessä sähköpostitse.

Ystävällisin terveisin,

Noora Järvi

[noora.jarvi@helsinki.fi](mailto:noora.jarvi@helsinki.fi)

## Liite 2 Tutkimuslupa

Minä \_\_\_\_\_ olen halukas osallistumaan Helsingin yliopiston opiskelijan Noora Järven haastatteluun ja annan luvan käyttää haastattelumateriaalia 2018 valmistuvassa pro gradu -tutkielmassa sekä mahdollisissa jatkotutkimuksissa.

Lisäksi suostun siihen, että haastattelu nauhoitetaan.

Haastatteluaineistoa käsitellään luottamuksellisesti.

Päiväys: \_\_\_\_\_

Allekirjoitus: \_\_\_\_\_

### Liite 3 Haastattelurunko

Tutkimuksen tarkoitus, haastattelun nauhoittaminen ja aineiston käsittely, anonymiteetti, suostumus haastatteluun kirjallisesti ja suullisesti

#### Taustatiedot

- kuka olet, mitä teet tällä hetkellä työksesi ja mitä työ pitää sisällään

#### Tarinan alku, aika ennen ammattilaisuutta

- miten on päätynyt xx pariin
- mistä kiinnostus on lähtenyt, harrastus, vapaa-ajanviete
- mistä tarvittavat välineet, opit yms. aloittamiseen

#### Osaamisen kehittyminen

- miten taidot ja osaaminen kehittyi
- mitkä tekijät ovat auttaneet kehittämisessä
- miten on opetellut enemmän

#### Ammattimaistuminen

- oman jutun löytäminen
- harrastuksesta työksi; missä vaiheessa huomasit, että tästä voisi tehdä työn

#### Merkityksellisyys, Mitä tubettaminen/pelaaminen yms. on tuonut elämään?

- kommunikaatio
- yhteisöllisyys
- itseilmaisu ja tiedon rakentaminen
- viihde
- osaaminen
- työ

Miten suhtautuminen tubettamiseen/pelaamiseen/sisällöntuottamiseen on muuttunut, kun on ruvennut tekemään sitä ammattilaisena

- muutos vastaanottajasta tuottajaksi

#### Haastattelun päättäminen